

Año VIII - Nº 81 - 450 Ptas.

SUPLEMENTO DE 32 PÁGINAS

ANALIZAMOS TODOS LOS SIMULADORES DE FÚTBOL

GUÍA COMPLETA DE RESIDENT EVIL 2

36 páginas



Tercera Edición del Concurso Mangas & Videogames

Previews

DEAD OR ALIVE

GHOST IN THE SHELL

X-MEN Vs. STREET FIGHTER



Heart Of Darkness, una aventura maravillosa





HOBBY PRESS

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Jesús Alonso

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Javier Domínguez, Alberto Lloret
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección),
David Lillo
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Publicidad:
Mónica Marín
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, Roberto Lorente,
David García y Sergio Herrera.

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99 Fax: (91) 654 86 92
Suscripciones: Tlf: (91) 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

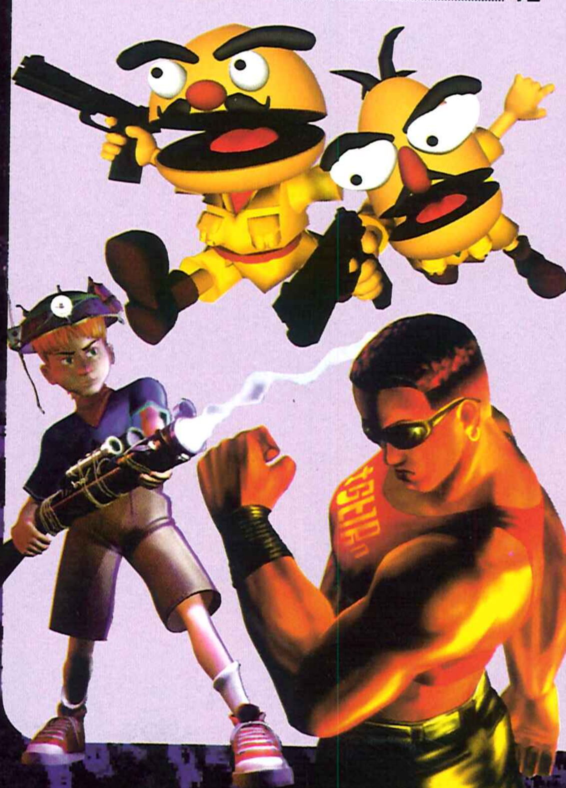
Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

Número 81 - Junio 1998

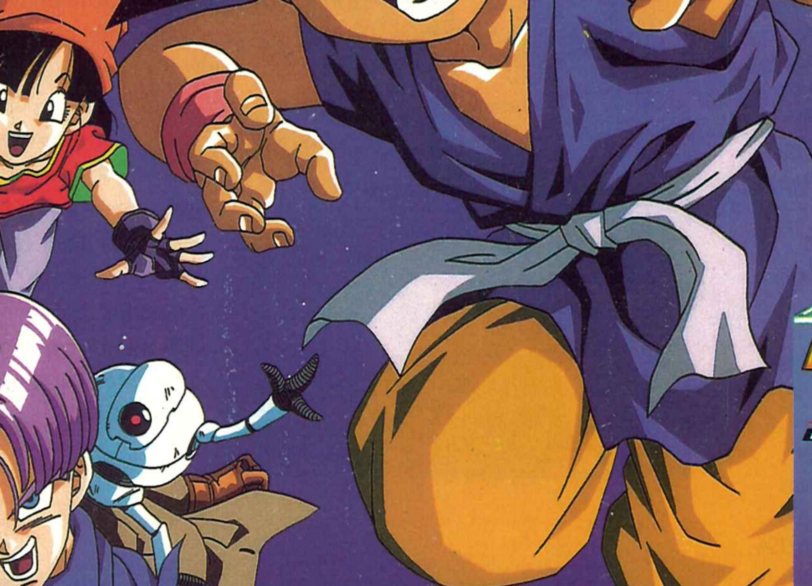


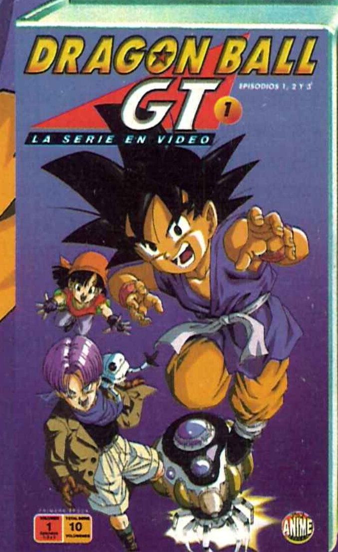
DRAGON BALL GT

LA SERIE EN VÍDEO

A PARTIR DEL 11 DE JUNIO EN TU PUNTO DE VENTA

¡NO DEJES QUE TE LO CUENTEN!





CADA 3 SEMANAS UN NUEVO VÍDEO CON 3 EPISODIOS



¡RESÉRVALO EN TU PUNTO DE VENTA!

www.mangafilms.es/dragonballGT

Con la colaboración de:
KAME, NEKO y NORMA EDITORIAL



ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS

MANGA FILMS

MANGA FILMS S.L. • Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es

Editorial

¿Habéis visto lo que está pasando?

Algo se mueve en el mundo de lo videojuegos. Sí, ya hemos hablado durante los últimos meses que tenemos la sensación de estar viviendo un "boom" parecido al que se produjo a principios del 93 con el asentamiento definitivo de Super Nintendo y Mega Drive. Sin embargo, empezamos a pensar que la cosa está yendo aún más lejos. No sería descabellado afirmar que estamos disfrutando del mejor momento desde que las consolas hicieron su aparición en el mundo del entretenimiento informático. Y no se trata de una afirmación gratuita. Sólo hay que abrir los ojos y observar lo que está pasando. Sony España no deja de sorprendernos con sus impresionantes cifras. Ya llevan cerca de 600.000 consolas vendidas en nuestro país y piensan colocar otras 700.000 durante el próximo año. Jamás una consola había alcanzado unas cifras tan altas en España. Por otro lado, Virgin España aprovecha la aparición de un gran juego y se atreve a imitar "locuras japonesas" colocandole a la venta la noche anterior al estreno, y se encuentra con una respuesta sin precedentes por parte de los usuarios. Y fuera de nuestras fronteras, Sega, lejos de arredrarse por el éxito de sus rivales, está a punto de lanzar una nueva consola al mercado, mientras Nintendo mantiene su cuota de mercado -altísima en países como USA- y tiene a medio mundo en vilo a la espera de uno de los juegos más deseados del momento «Zelda 64». Todo esto, sin contar otras circunstancias que empujan aún más al optimismo, como la llegada de juegos calificados por todo el mundo como obras maestras, la publicidad en televisión de los mejores títulos (algo que había desaparecido en nuestro país durante los últimos años), y la constante ebullición del sector gracias a imponentes ferias en todos los continentes, fastuosas presentaciones de juegos y, por supuesto, vuestra participación activa a través de revistas como la nuestra.

En definitiva, creemos que son suficientes elementos de valor como para estar muy contentos de tener una consola en casa y haberse decidido por formar parte de este maravilloso entretenimiento.

EL SENSOR

¿Quieres convertirte en el próximo «Duke»?

Pues, sí. La compañía GT Interactive está llevando a cabo una promoción particular para su próximo título «Duke Nukem: Time to Kill». Primero, conseguid un "look" lo más parecido al protagonista "Duke"; después, pedid a un amigo que os retrate en una postura de tipo agresivo, y enviad la instantánea escaneada a la dirección de correo electrónico "www.gtgames.com". Responded un pequeño cuestionario y, con un poco de suerte, apareceréis en el juego. Pero, desde luego, no será fácil conseguir estas pintas... ¿O sí?

Vacaciones en el Mar

Bueno, no tanto. Más bien "Presentaciones en el Mar". Como la que hizo Sega de su próximo juego arcade «Dinamite Cop 2» la secuela del aclamado «Die Hard Arcade», en la bahía de Tokyo. Como esta vez va sobre unos malvados que secuestran a la hija del presidente en un barco, Sega llevó a la prensa japonesa a este magnífico yate y disfrazó a los programadores como los protagonistas del juego. Los malos (izquierda) quedaron bastante aparentes, pero la hija del presidente...



Una vez más, los japoneses demuestran que no tienen sentido del ridículo a la hora de disfrazarse. ¡Al menos haberte afeitado las piernas!

MOLA

• **«Resident Evil 2», su intro, que esté traducido al castellano y... ¡¡¡Sobre todo Leon!!!.**

Sí, parece que gusta el chico, aunque Clair no le hace mucho caso en el juego.

• **Que cada vez somos más las chicas consoleras.**

Es que la gente empieza a aceptar que los videojuegos no tienen género (¿?).

• **Los regalos y sorteos que soléis ofrecer con la revista.**

¡Cómo que "solemos"! ¿Cuándo no hay concursos en la revista, eh?

• **«Quake 64» completísimo en todos los aspectos.**

Una juego antológico, una pasada de verdad.

• **La sección "Contrapunto" que está a punto de estallar a veces.**

No exageres, lo que pasa es que hay gente que le va la marcha.

• **La Sega Katana, ¿será superior a N64?**

Supongo que, al menos, esa será la intención de Sega...

• **«Resident Evil 2» parece un libro de Stephen King.**

Y eso que a ningún zombi le han puesto la cara del bueno de Stephen.

• **La Game Boy en color, aunque su precio sea un pelín alto.**

Barata no es, pero después de lo que llevamos esperando...

• **Algunos dibujos del "ex-corcho".**

Ex...actamente, a nosotros también nos gustan

• **Que Psygnosis vaya a programar para Nintendo 64.**

Sí, parece que el "Dream Team" ya no es tan exclusivo.

• **La pasión por el fútbol que se ha levantado con la llegada del Mundial.**

Ahora en vez de seis partidos a la semana habrá doce...

• **El anuncio televisivo de «Resident Evil 2».**

Y aún se puede decir que apenas muestra toda la calidad que encierra el juego.

• **Las chicas del Tokyo Game Show.**

Y de los juegos, qué, ¿no dices nada?

• **La nueva "Lista de Éxitos" con los Platinum.**

Es que son juegos irresistibles a precios irresistibles.

Historias para no dormir

Lo de Virgin con «Resident Evil 2» es increíble. Es muy posible que, muchos de los que estáis leyendo, estuvierais a las 22:00 horas el día 28 de Abril, en una de las increíbles colas que se formaron en los dos centros Mail que colaboraron (uno en Madrid y otro en Barcelona), para conseguir el título más esperado de Virgin. Seguro que visteis al afectado de G-Virus (un zombie clavadito a los del juego) pulular por allí con su notoria cojera (más de un despistado se llevó un buen susto); tal vez escuchasteis a alguien comentar que llevaba allí desde las cuatro y media, y que venía de Talavera; o incluso, colaborasteis al buen ambiente que reinaba, haciendo públicos simpáticos planes, como pasarse toda esa noche jugando e ir al trabajo hecho un auténtico zombi. La, en un principio, alocada iniciativa, tuvo como resultado que se vendiesen unos 400 juegos durante las dos horas que permanecieron abiertas las tiendas. Ahí queda eso.

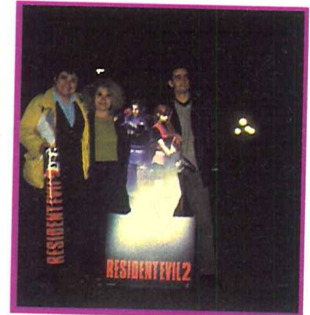
Aunque la cosa no acabó aquí. Pocos días después, tuvimos la oportunidad de asistir a la presentación oficial del juego invitados por Virgin España quien, plena de inspiración, tuvo la genial idea de llevarnos al Pasaje del Terror del Parque de Atracciones de Madrid. Allí estuvimos, pasando un poco de miedo y disfrutando después de una frugal cena que consiguió bajarnos el estómago a su sitio. ¿Resultado final? 50.000 juegos vendidos en España el primer día, unos 65.000 hasta hoy, y una comprensible epidemia nacional de insomnio voluntario.





La valiente iniciativa de Virgin tuvo una sorprendente respuesta por parte de los fans del juego, que se personaron en las dos tiendas abiertas al público formando colas como estas.





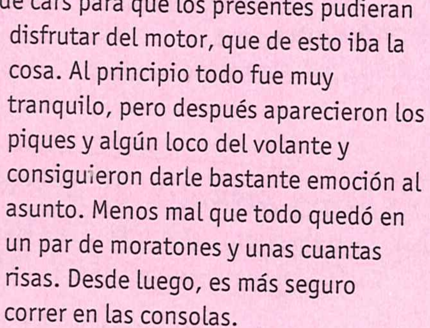


Las reacciones ante la "terrorífica presentación fueron de lo más variadas: Mariele Isidoro (Virgin España) se llevó más de un susto con tanto zombie, mientras el equipo de Hobby se dedicaba a arramblar con todos los carteles que encontraron a su paso.

Sony da el pistoletazo de salida a su Gran Turismo



Va de presentaciones la cosa. Esta vez fue Sony quién decidió festejar por todo lo alto la salida al mercado español de su impresionante «Gran Turismo». Para ello escogieron un bonito restaurante a las afueras de Madrid. James Armstrong, Consejero Delegado de Sony (en la foto), se encargó de las pertinentes presentaciones. Y después vino la fiesta. Justo al lado del restaurante había un circuito de cars para que los presentes pudieran disfrutar del motor, que de esto iba la cosa. Al principio todo fue muy tranquilo, pero después aparecieron los piques y algún loco del volante y consiguieron darle bastante emoción al asunto. Menos mal que todo quedó en un par de moratones y unas cuantas risas. Desde luego, es más seguro correr en las consolas.



NI FU NI FA

• **El juego «Spice World», cuando se pase la moda, adiós juego.**
A este paso se pasa la moda antes de que salga...

• **El Tamagotchi de Game Boy, si ya es pesado por sí solo...**
Se ve que tus relaciones con él no acabaron muy bien.

• **Que se cuelen juegos como «Grand Theft Auto" en consolas como PlayStation.**
Pues hay gente que dice que es uno de los mejores juegos para PlayStation. No sé donde le han visto el encanto, la verdad.

• **El anuncio de TV de los juegos Platinum.**
Pues a nosotros nos parece muy gracioso.

• **Mucha publicidad.**
Menos mal que por lo menos no te molesta del todo.

• **Tener que "rebuscar" en el baúl de los recuerdos para participar en el "Concurso del Millón".**
¿Qué esperabas? Para preguntarte como se llama el hermano de Mario no nos gastamos un millón de pesetas.

• **Tantos periféricos, todos iguales, e incluso peores que los originales.**
Hombre, están para que puedas elegir, pero nadie te obliga a que te compres todos.

EL SENSOR

Kenji Eno afila la Katana





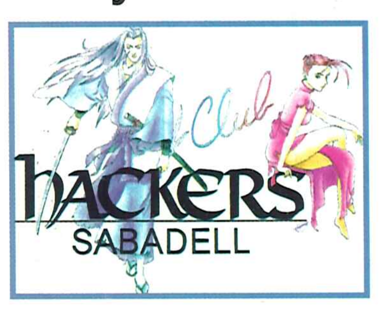
Cualquiera diría que este tipo de facciones tan "peculiares" es todo un genio de la programación.

«D 2» es el nombre del nuevo título que prepara Kenji Eno (autor del escalofriante «D»). Desde luego, el gusto por el suspense del autor, queda patente en la frase que dejó caer hace pocos días: -"«D2» correrá en XXXXXX". Lo que quiere decir, que el nombre de la consola agraciada consta de seis letras. Y sólo cumplen el requisito Saturn y, ¡ejem!... ¡KATANA! ¿Será primer juego para el nuevo soporte de Sega? Se admiten apuestas.

Los + vendidos (Gran Bretaña)

1	RESIDENT EVIL 2 (PSX)
2	TOMB RAIDER (Platinum, SAT, PC)
3	THREE LIONS (PSX)
4	TEKKEN 2 (Platinum)
5	FIFA RM 98 (PSX, N64, PC)
6	CRASH BANDICOOT (Platinum)
7	GRAND THEFT AUTO (PSX, PC)
8	GOLDENEYE 007 (N64)
9	MICROMACHINES V3 (Platinum)
10	TOMB RAIDER 2 (PSX, PC)

Esta vez les toca a «Gran Turismo» y «Bloody Roar»



Después de el éxito del Torneo Ciudad de Sabadell, en el cual se compitió por demostrar quienes eran los mejores en «Tekken 2» y «SF EX», el próximo desafío será el 4 de Julio, con «Gran Turismo» y «Bloody Roar» como protagonistas. Esta vez habrá que llevarse un saco de garbanzos cocidos, porque la competición se llevará a cabo desde las 9:30 AM a las 8:00 PM, toda una maratón. Eso sí, esta vez son ¡más de 400.000 pts en premios!. Para más información llamad al 989 527175.

NO MOLA

- Porque sea consolera y fan de Lara Croft, siendo chica, me miren como un bicho raro.

Como si ser fan de Lara Croft fuera lo mismo que ser fan de sus polígonos. Tú, ni caso.

- Que reduzcáis el Corcho, ahora sí que lo tengo difícil.

Pues ya sabes lo que tienes que hacer: esmerarte más al hacer los dibujos, que últimamente...

- La larga y agonizante espera que tengo que sufrir hasta que llegue «Zelda 64».

Sí, se ve que lo tuyo son las grandes y dramáticas aventuras...

- Tener que pagar 13.000 "calas" por el «FIFA Rumbo al Mundial 98» y que ni siquiera tenga las voces dobladas.

Peor es pagar 13.000 "calas" por «Copa del Mundo» y que ni siquiera tenga ligas.

- Los pocos juegos para Saturn: es como si las compañías se aliasen para no hacerle juegos.

Claro, sus presidentes no piensan en otra cosa que en hundirla, y después irán a por PlayStation y N64.

- Que hayan puesto otra vez desde el principio Bola de Dragón, ya está muy visto.

Primero porque parece que la moda está remitiendo. Segundo, porque ya les vale repetir por enésima vez.

- Que no hagan una película de «Dragon Ball» como han hecho con «Mortal Kombat» u otros.

Sí, de Goku podría hacer Torrebruno y de Freezer, Ivan de la Peña.

- Que no sigáis dando vídeos: ¡Me faltan muchos de Gokuh!.

Así cuando volvamos a darlos los esperas con más ganas.

- Que Hobby Consolas hablé más de PlayStation que de Nintendo 64 y Saturn juntas.

Será porque salen más cosas para PlayStation que para Saturn y Nintendo 64 juntas.

- ¡¡¡Dios mío!!! ¡¡¡¡Una Game Boy Pocket Rosa!!!!

¿¿¿Dónde???, ¿¿¿Dónde???

- La imagen infantil que refleja «Yoshi's Story»: donde esté el Gore que se quite lo demás.

Es que tiene que haber opciones para todos los gustos, tipo duro.

- Que no haya un «Dragon Ball» para Nintendo 64.

Dale tiempo a ver qué pasa.

- Que no habléis ya de Project Reality, ¿saldrá algún día en España?

Tienes razón. La verdad es que es de locos no seguir hablando de un Proyecto cuando se convirtió en Realidad ¡¡¡hace ya casi dos años!!!

- La "avalancha" de títulos para Nintendo 64.

¡Mira qué irónico el chaval!. ¿Por qué no te pones a programar tú?

- Que haya gente que diga que «Grand Theft Auto» es una maravilla, vayas tú y te gastes todos tus ahorros y te aburras en 30 minutos.

Nosotros te avisamos, ¿recuerdas?

> *"Ahora mismo, el presente del mercado del videojuego, es en primer lugar PlayStation, en algunos países N64 y después el PC"*
>
> *Bruno Bonell, presidente de Infogrames en declaraciones a Hobby Consolas.*

SUBEN

N64, con su bajada de precios se vuelve aún más competitiva.

Sega, de la que todo el mundo vuelve a hablar por la inminente llegada de Katana

Virgin España, que ha demostrado que, aparte de tener un gran juego, hay que saber crear el ambiente necesario para que se convierta un éxito sin precedentes.

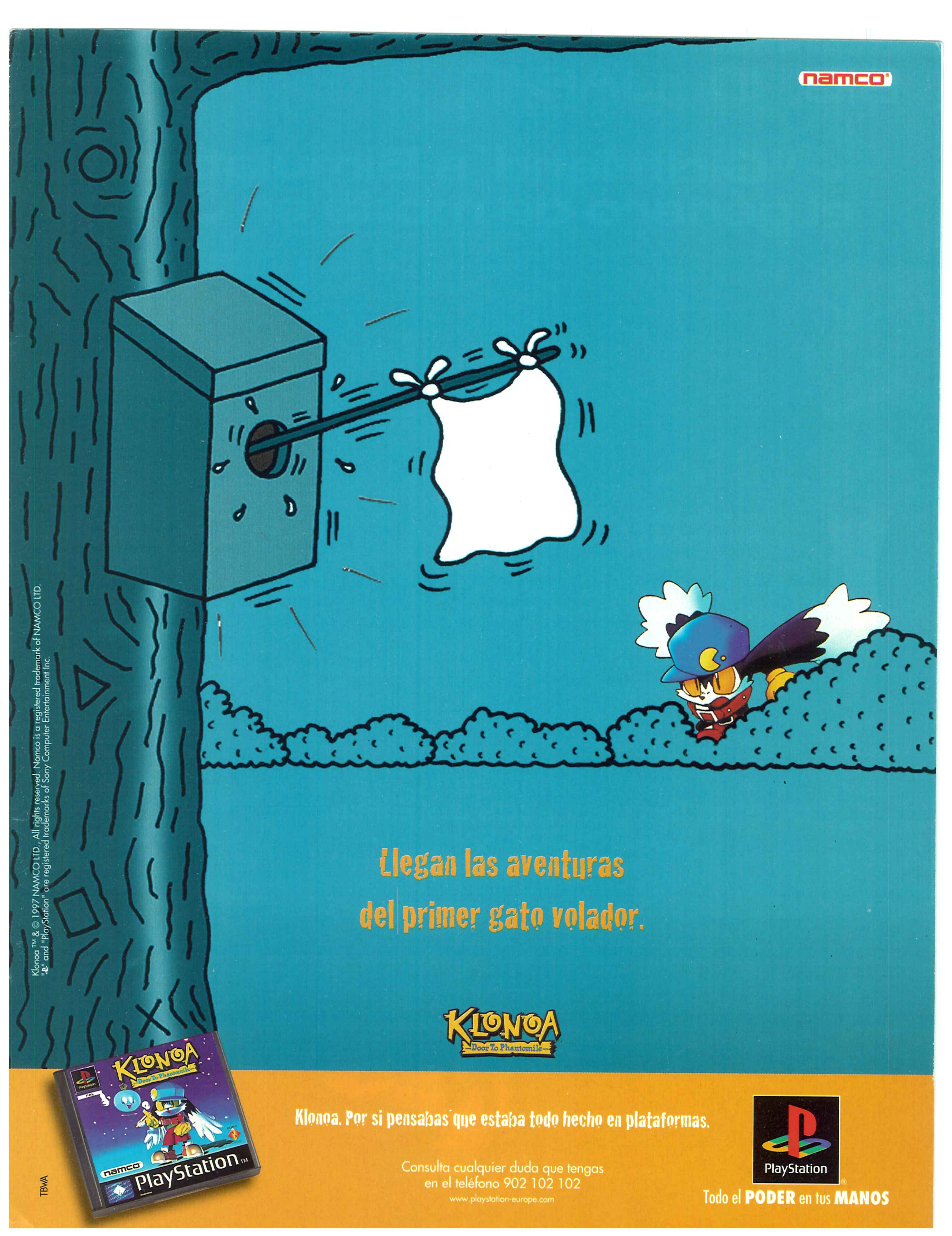
Los juegos de coches, un género que nos está proporcionando joyas impagables, como «Gran Turismo» y «Colin McRae Rally».

BAJAN

Los juegos de fútbol, el mundial prometía más...

Han colaborado en este Sensor:

Norea Fernández (Vizcaya), Carlos Estrada (Madrid), MasterGame (La Coruña), David Martínez (Granada), Ricard Aiguabella (Gerona), Hannibal Clemment (Cáceres), El primo de Gokuh (Huesca), Javier Saldivia (Barcelona), Roberto Lozano (Burgos), Videoman (Orense), Rebeca Martínez Gómez (Madrid).



namco
Llegan las aventuras
del primer gato volador.
KLONOA
Door To Phantomile
Klonoa. Por si pensabas que estaba todo hecho en plataformas.
Consulta cualquier duda que tengas
en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
Klonoa ™ & © 1997 NAMCO LTD., All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
TBWA

"Girlfriend´s Simulator" el género de moda en Japón

JUGANDO A LIGAR

Ya os hemos proporcionado alguna información acerca de este tipo de juegos, pero es tal la pasión que siguen suscitando en Japón que hemos decidido profundiar un poco más en ellos para tratar de comprender por qué a los nipones les vuelve locos ligar en las consolas.

¿CUANDO EMPIEZA?

La aparición de este género en las consolas es bastante reciente. Fue durante el año pasado cuando se empezaron a ver los primero títulos para las 32 bits de Sega y Sony. Este tipo de juegos tiene su origen en el software denominado "sexy" para PC, donde ya había cosechado un gran éxito. Rápidamente los programadores vieron las enormes posibilidades que estos juegos podían tener en las consolas y empezaron a lanzar los primeros títulos. Saturn se convirtió rápidamente en el formato predilecto de este género en parte debido a la escasez de software con respecto a PlayStation y también por el hecho de que esta consola ya habían aterrizado algunos títulos de carácter "sexy". Estas dos circunstancias colocaron a Saturn como la consola ideal para este nuevo género. Los resultados no se hicieron esperar: Saturn está conociendo una segunda juventud en Japón y algunos de estos títulos llegaron al Nº 1 de ventas, como es el caso de «Sentimental Graffiti»

Uno de los secretos del éxito: LAS "IDOLS"



En los "simulators Games" se incluyen imágenes y videos de jóvenes artistas niponas y es la fama de estas "idols" la que impulsa la venta de los juegos.

A pesar de que el sistema de juego puede ser más o menos interesante, el éxito de «Sentimental Graffiti», como el de otros "simulators games" radica en gran parte en el hecho de que las protagonistas que aparecen representan a chicas reales, conocidas en Japón como "idols". Se trata de chicas de 16 y 17 años que alcanzan cierta fama debido a algún éxito musical y se convierten en auténticos "ídolos" juveniles durante un corto espacio de tiempo. Durante esa época dan algunos conciertos en Tokyo, participan en programas radiofónicos, colocan sus álbumes de fotos en las tiendas y algunos otros objetos como ropa, muñecos, etc. El caso es que enamoran a los jóvenes japoneses, aunque la mayoría de ellas caen en el más absoluto olvido a los dos o tres años. Cada mes decenas de estas chicas se convierten en "idols". Sin embargo, esa fulgurante fama les sirve también para aportar sus voces a los dibujos que las representan en videojuegos como «Sentimental Graffiti», que además tuvo la suerte de elegir a 12 de las más conocidas. Además, el juego incluye CD´s de información con ilustraciones de esta chicas, imágenes de sus conciertos y un puñado de escenas con entrevistas y otros eventos en los que participan.





SENTIMENTAL GRAFITTI, UN FIEL REPRESENTANTE





Este juego de Saturn puede ser considerado uno de los más populares dentro de este género. El juego se puso a la venta en pasado 22 de Enero, y tras una sola semana en las tiendas ya se habían vendido más de 160.000 unidades, una cifra impresionante para estaconsola. Aunque a decir verdad el juego llegó con una garantía de éxito, y es que durante el pasado año se había empezado a emitir en televisión una serie de dibujos animados con el mismo nombre, en la que después se basaría el juego

¿COMO SE JUEGA?

La verdad es que en este tipo de juegos no se puede hablar de gráficos revolucionarios ni cosas parecidas. Como podéis ver en las imágenes, la mayor parte de los gráficos son simples ilustraciones en 2D, y utilizan un sistema de textos muy similar al que disfrutábamos en los RPG para Super Nintendo. Pero es que el verdadero éxito de este juego -como del resto de los "simulations games"- reside en sus propio concepto.

«Sentimental Grafitti» tiene como protagonistas a 12 chicas, cada una de las cuales representa a una "idol" (en el cuadro de al lado os explicamos lo que es) y esto es precisamente uno de los grandes atractivos de este juego.

El sistema es muy simple: los jugadores disponen de un presupuesto con el que pueden viajar alrededor de Japón durante un año para visitar a antiguas amigas/novias e intentar conseguir una cita con ellas ¿Cómo? Pues hablando con ellas por teléfono, escribiendo cartas, etc. El jugador irá anotando las citas en su preciada agenda. Al mismo tiempo, el juego le irá proporcionando información acerca de los lugares donde puede alojarse -hoteles, apartamentos-, medios de transporte, aparte de asesorarle sobre las características y el perfil de cada chica, de manera que el jugador pueda conocer la mejor forma para conseguir una cita con cada chica en concreto. Si es necesario incluso podrá conseguir un trabajo de media jornada para ganar el dinero que le permita seguir viajando. El viaje acabará cuando el jugador haya acabado con sus reservas de capital.

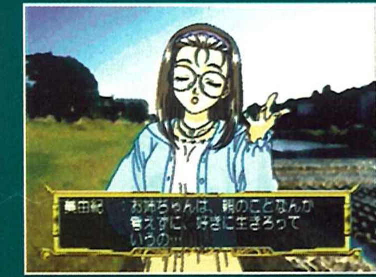












Las chicas



Aquí podéis ver a tres de las doce chicas que protagonizan el juego. Por supuesto todas representan a una chica real. Como veis, junto a ellas aparece un menú con sus datos y características para que el jugador pueda conquistarlas mejor.





Tour japonés





Gracias a estos menús el jugador puede elegir su trayectoria a lo largo y ancho del país para configurar un magnífico tour por las ciudades más importantes de Japón. Desde aquí también se ofrece la información sobre los hoteles, medios de transportes, etc.

Otro tipo de alicientes

Otro de los atractivos que ofrecen estos juegos para los usuarios japoneses, es que la mayoría de ellos contienen algunas escenas algo subiditas de tono, muy en la línea de los mangas eróticos. La verdad es que no suelen llegar a extremos "peligrosos", lo que no evita que muchos de estos juegos lleven convenientemente indicado el cartel de "mayores de 18 años". Para que os hagáis una idea, podéis echar un vistazo a estas imágenes.



Algunos de estos juegos presentan situaciones muy "adultas" y no siempre con carácter divertido y jovial..







OTROS JUEGOS PARA LIGAR

Por supuesto, el catálogo con el que cuentan los japoneses dentro de este género es amplísimo, sobre todo para Saturn. El poseedor de esta consola puede elegir actualmente entre «Roommate 3» o «Eve the Lost One» (uno de los más exitosos), y para PlayStation podemos encontrar «With me Forever» (cuyas imágenes ilustran este cuadro) o «Noel, La neige».

Por supuesto, no todos ellos adoptan argumentos tan alegres y hedonistas como «Sentimental Graffiti», sino que muchos abordan historias realmente dramáticas con situaciones bastante más complejas. Por supuesto son estos los que contienen las restricciones de edad más altas.

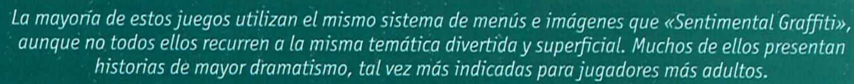


«With me Forever» se ha convertido en uno de los grandes éxitos de este género dentro de PlayStation, aunque el catálogo no deja de ampliarse.









La mayoría de estos juegos utilizan el mismo sistema de menús e imágenes que «Sentimental Graffiti», aunque no todos ellos recurren a la misma temática divertida y superficial. Muchos de ellos presentan historias de mayor dramatismo, tal vez más indicadas para jugadores más adultos.







NINTENDO 64:
- TECNOLOGIA EXCLUSIVA DE 64 BIT.
- OPCION EXCLUSIVA PARA 4 JUGADORES.
- ACCESORIO RUMBLE PAK.

PORQUE TENEMOS MUY CLARO CUALES SON LAS COSAS QUE REALMENTE TE DIVIERTEN.

NINTENDO 64

www.nintendo.es



N64 baja de precio. *Desde el día 15 de mayo Nintendo baja el precio de Nintendo 64 para igualar tarifas con el resto Europa. El nuevo precio de la consola será de 25.990 pesetas, sin duda, muy atractivo.*

Infogrames y Canal+ unidos por el videojuego. *En su reciente visita a España, Bruno Bonell, presidente de Infogrames, ha hecho público el anuncio de un acuerdo entre Infogrames y Canal + para poner en marcha un canal de televisión dedicado a los videojuegos. El propio Bruno Bonell lo explicaba así: "No se trata de un canal que se pueda llamar "Canal+ Interactivo", ni "Infogrames TV" ni nada similar. Simplemente invitamos a todos los integrantes de esta industria a presentar sus productos a través de la TV. Está previsto que las emisiones comiencen en toda Europa, vía satélite, en septiembre, así que haremos una presentación especial."*

¿Nueva portátil? *Según rumores llegados de Japón, Bandai podría poner a la venta en aquellas tierras, una consola portátil basada en una tecnología que habría desarrollado Gumpei Yokoi, el recientemente fallecido creador de Game Boy.*

La nueva aventura de Abe más cerca. *Según fuentes de GTI, la nueva aventura de Oddworld, «Abe's Exodus», podría llegar a nuestras PlayStation a principios de septiembre, unos meses antes de lo previsto. A ver si es verdad.*

La película de Lara. *Ya es oficial: Eidos ha firmado un acuerdo con Paramount Pictures para llevar al cine las aventuras de Lara. Los productores serán Lawrence Gordon y Lloyd Levin (Jungla de Cristal, Predator 2...). Director y actores están sin definir, aunque el nombre de Liz Hurley sigue sonando fuerte.*

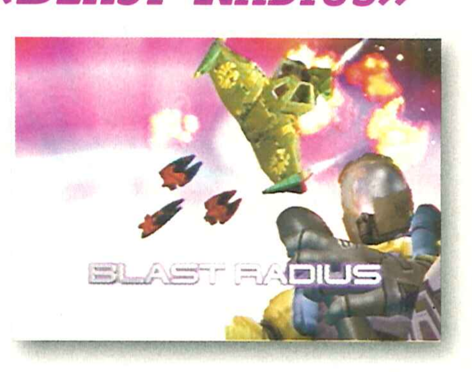
Más rumores sobre Katana. *Aunque no está confirmado, se rumorea insistentemente que Capcom está trabajando en un versión de «Street Fighter III 2nd Impact» para la nueva consola de Sega.*

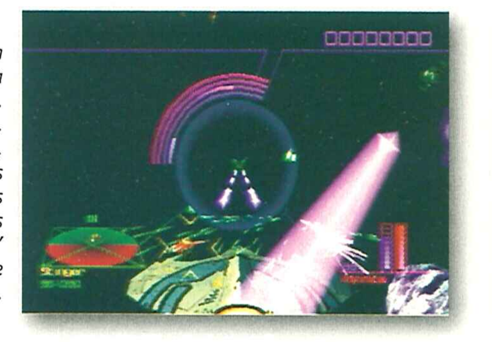
Más de «Final Fantasy». *Squaresoft tiene intención de sacar «Final Fantasy VIII» estas Navidades en Japón, dejando tiempo de sobra para desarrollar su «Final Fantasy XIX» que tienen intención de poner a la venta en una curiosa fecha: 9-9-99. Por supuesto, las fechas europeas se irán bastante más lejos.*

Los guerreros interestelares de PlayStation.

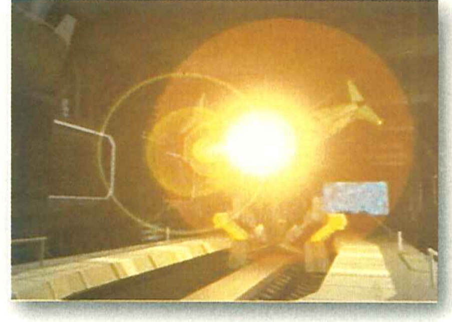
NAVES Y VELOCIDAD EN «BLAST RADIUS»

Homenajeando al género por excelencia de los videojuegos, los shoot'em up, Psygnosis nos traerá próximamente un espectacular título espacial. Podremos elegir nuestra nave entre varias de diferentes características, y entablar fieras batallas con nuestros veloces enemigos en unos cuidados escenarios plagados de efectos de luz. Ya podéis ir comprando tapones para los oídos, porque disfrutaremos de explosiones impresionantes cuando convirtamos en cenizas las naves de nuestros enemigos. Si queréis saber más cosas no dejéis de echarle un vistazo al comentario del mes que viene.





Las persecuciones en el espacio serán la tónica del juego. Acelera, apunta, dispara rápidamente, esquiva los numerosos disparos de las naves enemigas: "sólo" tendrás que preocuparte de esto.





«Azure Dreams» estará muy pronto en PlayStation.

KONAMI SE APUNTA A LA FIEBRE DEL ROL





Los fanáticos del Rol siguen estando de enhorabuena porque la avalancha de títulos para este género continúa. En los próximos meses nos llegará de la mano de Konami «Azure Dreams», un RPG cargado de posibilidades y dispuesto a revolucionar las aventuras de mazmorras.

Para la ocasión se ha creado un mundo completamente tridimensional, en el que tanto personajes como escenarios estarán construidos exclusivamente por polígonos texturados, algo que se está empezando a imponer en este género.

En «Azure Dreams» asumiremos el papel de un joven buscador de tesoros que se adentrará en una peligrosa torre en busca de unos valiosísimos huevos de monstruo. La aventura estará plagada de amigos y enemigos, items y magias de todo tipo. Veremos si lo traducen...

Nintendo lo hace oficial.

HABRÁ GAME BOY A TODO COLOR

Hace un par de meses os dimos la noticia de que Nintendo trabajaba en una Game Boy en color. Ahora, tras el anuncio oficial ya os podemos ofrecer unos cuantos datos extra. Exactamente pondrá 56 colores en pantalla de una paleta de 32.000. Contará con una nueva pantalla denominada "Super mobile LCD" retroiluminada en la que podremos disfrutar de los futuros títulos en colores y de los juegos monocromos actuales ya que permitirá elegir y aplicar diferentes patrones de color en cualquiera de ellos.

En Japón se oyen rumores sobre no se qué del verano. ¿Aquí? Más tarde, seguro.

FE DE ERRATAS

En el pasado número de Hobby Consolas aparecieron dos noticias sobre los juegos de Grolier «V2000» y «Xenocracy». Por un lamentable error adjudicamos la distribución de estos productos a Arcadia cuando su distribuidora oficial es Ubi Soft.

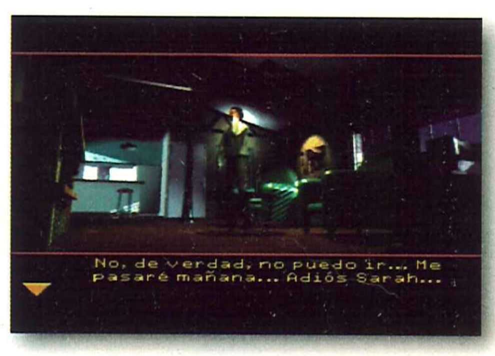
Hubo un error en el envío de los juegos.

«THE LAST REPORT» EN CASTELLANO

En el número anterior comentamos una aventura gráfica que versaba sobre un asesinato y que tenía unos gráficos atractivos y un argumento de lo más interesante. Se trataba de «The Last Report» y nuestra más dura crítica iba dirigida a que no estuviera traducido al castellano. Sin embargo la copia que nos llegó a nosotros, que estaba en inglés y francés, no era la que se iba a vender en España. Hubo un pequeño lío con los envíos y recibimos el CD equivocado.

Hace unos días nos ha llegado el juego "bueno" y hemos podido comprobar que no sólo tiene los textos traducidos si no que también se han doblado las voces. En fin, nuestras disculpas y nuestra rectificación de la nota: habría que sumarle unos cuantos puntos al juego, llegar por lo menos hasta el 82% y recomendárselo una vez más a los amantes de las aventuras gráficas.





Psygnosis apuesta por la aventura.

«O.D.T.» SALDRÁ EN OCTUBRE PARA PLAYSTATION

Cuando la medicina convencional no puede poner freno a una epidemia nueva, las autoridades de Callis confían desesperadamente en que una gema, con extraños atributos mágicos, sea la respuesta al mortal virus. Lógicamente, tú deberás ir en su búsqueda a través de los 75 tridimensionales niveles que componen el juego. Sombreados de ensueño, animaciones hiperrealistas, enemigos finales, y un sinfin de "pequeños" detalles completarán un compacto que dentro de muy poco se convertirá en una aventura imprescindible, de la que puntualmente os seguiremos informando.



O.D.T. hará gala de unos gráficos hiperpreciosistas y unos efectos de luz que marcarán la diferencia con otras aventuras de semejante manufactura. Tiembla Lara Croft.





La Quinta Columna

El impasse

Qué cosas. Aquí me encuentro a las tantas de la noche, sumido en un nuevo cierre agotador y tratando de contaros algo interesante. Y es que tras el inolvidable viaje por Japón, después de un mes absorbido por la magia de esas dos obras maestras de la programación que responden al nombre de «Gran Turismo» y «Resident Evil 2» (por cierto, enhorabuena a Sony y Virgin por las entretenidísimas presentaciones de estos juegos) y a la espera de largarme al siempre fastuoso y apabullante E3 yanki (¿volverán las chicas de Eidos a alegrarnos la vida con su embriagadora presencia?) uno se encuentra en un cierto periodo de *impasse* (lo siento, no se me ocurría otra palabreja).

Así que, antes de volver a intentar acabarme el «Resident» con Tofu (mira que lo han puesto difícil los tios) tan sólo me vienen a la cabeza unas cuantas preguntas -a estas alturas sin respuesta- acerca de lo que nos deparará esta vez nuestra anual aventura americana. Ahí van. (No las leáis de un tirón, no sea que os atragantéis) ¿Habrá alguna bomba de esas que nadie espera, algún juego que ni siquiera haya sido presentado en el último Tokyo Game Show? ¿Será Katana la auténtica reina de esta feria? ¿Habrá algún juego para Saturn? ¿Nos encontraremos con algún programa realmente revolucionario después de haber alucinado este año con títulos casi insuperables? ¿Volverán a utilizar los programadores su frase favorita en estos eventos ("no hemos visto en toda la feria un juego parecido al nuestro")? ¿Tendré la fuerza (y la cara) suficiente para volver a estar en todas de las fiestas que se organicen? ¿Volverán las chicas de Eidos a alegrarnos la vida con... (Ah no, esta ya la he formulado antes). ¿Llegaré esta vez tarde a todas las citas, en vez de a la mayoría? Y si es así ¿Me perdonarán esta vez los pacientes chicos de marketing o acabarán lanzándome el press-pack a la cabeza? ¿Seguirá Dave Perry acaparando todas las miradas y halagos femeninos, el muy ... ? ¿Sentiré las piernas el último día de la feria? En fin, las respuestas, el mes que viene.

Manuel del Campo

Mazinger Z y sus amigos se pelearán en PlayStation.

«SHADOW GUNNER» ESTARÁ DISPONIBLE EN JULIO

Los mechas -esos robots de diseño japonés con proporciones desmesuradas- protagonizarán el último título de Ubi Soft para PlayStation, un juego en el que los combates entre clanes serán los indiscutibles protagonistas.

En esta ocasión se ha optado por un sistema de juego en el que se combinarán, a partes iguales, estrategia y acción. La parte estratégica se concentrará en la planificación de las misiones, que os podemos asegurar serán de lo más variopinto. Y la acción hablará por si sola a lo largo de sus 15 localizaciones, donde no destacará la espectacularidad de las explosiones y los disparos a mansalva. Además, podremos elegir entre diez tipos de armas con las que enfrentarnos a los más de 17 enemigos diferentes.

Como podréis imaginar por las imágenes, estará adornado con unos espectaculares gráficos y unas fluidas animaciones que harán las delicias de los guerrilleros poseedores de una Playstation. El mes que viene, más.









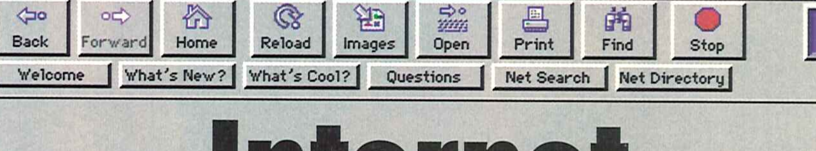
Real Arcade Light Gun.

EL ARMA DEFINITIVA

Al precio de 8.990 pesetas podréis adquirir en cualquier Centro Mail esta espectacular pistola para PlayStation compatible con todos los juegos de disparo. Lo que diferencia a esta Real Arcade Light Gun de las demás pistolas del mercado es el hecho de incorporar un pedal como el que pudimos disfrutar en el arcade de Namco «Time Crisis» y que la hace especialmente recomendable para este juego. Todos tipo de botones para facilitar el acceso a sus variadas funciones y un sistema de conexión que garantiza la precisión de nuestros disparos son el resto de las virtudes de este poderoso periférico.



La "Real Arcade Light Gun" puede ser la pistola definitiva para PlayStation les permitirá obtener la precisión de las mejores pistolas domésticas junto con la espectacularidad de los arcades, pedal incluido.



Internet online

Primeros detalles de «Final Fantasy VIII».

En una conferencia ofrecida el pasado 15 de Mayo, Square mostró a la prensa japonesa las primeras imágenes de la próxima entrega de la saga «Final Fantasy». En esta conferencia, los afortunados periodistas japoneses pudieron ver lo que seguramente se convertirá en la "intro" del juego, un espectacular montaje que supera con creces la calidad gráfica ofrecida por «Final Fantasy VII». También se confirmaron algunos detalles interesantes, como las nuevas texturas utilizadas para crear a los personajes, el aspecto más occidental de los protagonistas o la temática argumental de corte futurista. El próximo 16 de Julio se distribuirá una "demo" del juego en Japón. El lanzamiento está previsto para el próximo invierno.

La buena salud de Saturn en Japón.

Al contrario que en Europa y USA, Saturn sigue gozando de una excelente salud en el mercado japonés. Buena prueba de ello es el último Top 10 de ventas referente a todos los formatos, donde Saturn ha colocado nada menos que cinco títulos. A saber: «Super Robot Wars», «Gungriffon II», «Vampire Savior», «Shinning Force 3» y «Sakura Wars 2». Los géneros preferidos por los usuarios de Saturn siguen siendo los de lucha entre robots, los RPG´s y los "Girlfriend´s simulators".

Premios CESA 1997.

Recientemente se han concedido los premios CESA dentro del mercado de video juegos japonés, uno de los galardones más prestigiosos en aquel país. El premio más importante fue a parar a «Final Fantasy VII», como mejor juego del año. El galardón a la mejor programación y gráficos lo recibió «Gran Turismo». Otros juegos premiados fueron «Grandia», «Yoshi´s Story» y «Derby Stallion».

Ascii también apuesta por «Resident Evil».

Un pad especial "Mata-zombies"

New Software Center va a poner muy pronto a la venta un nuevo pad de control de Ascii que tiene la peculiaridad de haber sido diseñado especialmente para jugar a «Resident Evil». Para facilitarnos nuestra peliaguda tarea al máximo, se han recolocado los botones de pad de manera que los de uso más frecuente estén situados en lugares más asequibles. El lado derecho del joypad emulará las cachas de una pistola e incorporará, justo detrás, el botón de disparo a modo de gatillo con lo cual la sensación será mucho más realista. Por si esto fuera poco dispondremos de un botón de turbo y una pad direccional de mayor precisión.

El precio de este Resident Evil Pad será de 5.990 (precio recomendado) y lo podréis adquirir en los mismo centros donde que compréis «Resident Evil 2». Casi se nos olvida: el pad es compatible con todos los juegos de la serie.

El destrozo de Midway está al caer.

«Rampage» rompe con todo

Después de la versión para PlayStation, GTI está a punto de poner a la venta un cartucho para Nintendo 64 basado en el divertidísimo arcade «Rampage». Los que tengáis unos añitos recordaréis que el juego consiste en ponerse a los mandos de uno de los monstruos de serie B, tipo Godzilla, y liarse a destruir todo tipo de construcciones que se nos pongan a tiro mientras nos zampamos a cualquier humano desaprensivo que intente apartarnos de nuestra tarea. Uno de los aspectos más atractivos del juego será la posibilidad que nos ofrece de participar tres jugadores de manera simultánea.

Si todo sigue su curso, el juego estará disponible para la venta en julio. El mes que viene os ofreceremos más datos.





Dual Shock.
Siente el poder en tus manos.

Consulta cualquier duda que tengas en el teléfono

902 102 102

www.playstation-europe.com

Dual Shock. El mando analógico con dos motores vibrantes que incorpora el sentido del tacto a tus juegos. Un mando que te hará sentir toda la emoción del juego de coches más real de la historia: Gran Turismo. Que te hará vibrar con los nuevos lanzamientos de PlayStation. Y que además, en su modo digital es compatible con todos los demás juegos. Dual Shock de PlayStation. Para echarse a temblar.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

TBWA

Vuelve "el rey".

«Duke Nukem: Time to Kill»



GT Interactive está preparando el último título de la saga para PSX y N64. Los afortunados poseedores de estas consolas se encontrarán con el primer "Duke" con perspectiva de tercera persona, y con un argumento que trata sobre no sabemos qué cerdos y unas puertas temporales propiedad de los aliens. Nos encontraremos luchando en la antigua Roma, en la Europa medieval o en el salvaje Oeste americano, con unos mapeados gigantescos y una carretada de efectos de luz a tiempo real. Lo malo es que tendremos que esperar algunos meses para comernos a los cerdos. ¡Qué hambre!





En Julio podrás "apadrinar" un... robot.

«Pet in TV» o cómo criar una mascota en la tele







Si disfrutaste criando la famosa mascota virtual de Bandai -léase Tamagotchi-, pronto tendrás la oportunidad de experimentar las mismas sensaciones con uno de los últimos juegos de Sony.

En «Pet in TV» nos convertiremos en los tutores de un androide, al cual tendremos que educar y guiar por unos laberínticos escenarios. Lo peculiar del juego es que el robot se desplazará sólo, y nosotros nos limitaremos a indicarle el camino o a ayudarle en situaciones difíciles. Pero claro, algunos androides tienen muy mal genio, y no dudarán en liarse a patadas con los objetos que les estorben o incluso harán oídos sordos de nuestras indicaciones, complicándonos aún más nuestra educativa tarea.

«Batman & Robin», «Tommy Mäkinen» y «Alundra» tendrán que esperar.

Una de retrasos

Seguro que estáis esperando ansiosos nuestras reviews sobre dos juegos muy esperados: «Alundra» y «Batman & Robin». Tranquilos, que si no os las hemos ofrecido ha sido porque han sufrido una serie de retrasos. Como ya sabéis la aventura de Batman va a estar doblada y traducida al castellano hasta en los más mínimos detalles, como el de los titulares de los periódicos, lo que está suponiendo un trabajo extra para Acclaim y Probe. Por su parte, el RPG de Psygnosis, «Alundra», no aparecerá hasta mediados de junio, también debido a la traducción de los textos.

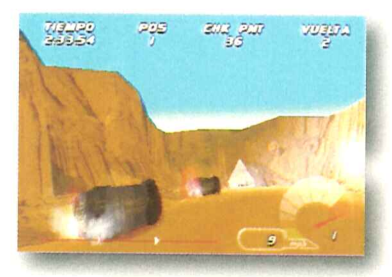
Y terminamos con «Tommy Mäkinen Rally» que tardará un mes más en llegar al mercado, aunque podemos añadir algunos datos extra como que contará con un editor de pistas y... ¡que también estará traducido y doblado al castellano!



Batman & Robin



Alundra



Tommy Màckinen Rally

Pronto podrás correr... y saltar.

«San Francisco Rush» saldrá en PlayStation



Midway se encuentra ultimando todos lo detalles para tener lista en julio la adaptación de su sensacional arcade de conducción.

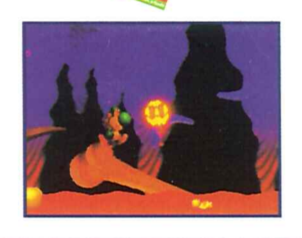
«San Francisco Rush» será una fiel conversión que, tras su arrollador paso por los salones recreativos y por Nintendo64, verá la luz en los 32 bits de Sony.

No faltarán a la cita todos los elementos del juego original, por lo que la velocidad, los exagerados saltos y las empinadas calles de esta ciudad -que tan famosas se han hecho gracias a miles de películas- serán de nuevo los protagonistas.

LA GRAN OBRA DE SHIGERU MIYAMOTO...

YOSHI'S STORY EL MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS.

COMPRA YOSHI'S STORY, Y CONSIGUE DOS FABULOSOS REGALOS: LA GUÍA DEL JUEGO Y LEYENDO LA REVISTA NINTENDO ACCIÓN, CONSIGUE TAMBIÉN EL PELUCHE TOTALMENTE GRÁTIS.







UNA NUEVA AVENTURA EN LA QUE *SHIGERU MIYAMOTO* NOS DEMUESTRA SU GENIALIDAD.

Recolecta frutas, vuela, salta, planea, trágate enemigos. La única forma de conocer más fases es que recojas la mayor cantidad de corazones. Yoshi's Story, la más increíble historia hasta hoy vista en juegos de plataforma.
2,5D, 128 Mbit y compatible con Rumble Pack.

ENTRA EN JUEGO



www.nintendo.es

La cruda saga de lucha adquiere una nueva dimensión en Nintendo 64 y PlayStation.

«Mortal Kombat 4» se jugará en junio

PlayStation

La versión de N64 no hemos podido verla en acción, tan sólo se nos han proporcionado algunas pantallas. Saldrá un poco más tarde que la de PSX.



PlayStation



PlayStation



Nintendo 64

La lucha por equipos que pudimos disfrutar en «Mortal Kombat Trilogy» también estará presente en el nuevo título de Midway.

El tándem Midway-GTI-New Software Center se nos han presentado a última hora en nuestra redacción con esta nueva y revolucionaria entrega del clásico de la lucha en una mano y con un papel con la fecha de su lanzamiento en la otra: versión PlayStation, junio; versión Nintendo 64, julio.

Ante el interés del lanzamiento hemos tenido que abrir un hueco de emergencia para contaros, entre otras cosas, que este es el primer título de la saga «MK» que ofrecerá la jugosa novedad de presentar un aspecto totalmente 3D. Pero no será ésta la única innovación que podremos encontrar en el juego. Por ejemplo, las posibilidades de ataque y defensa de nuestros fornidos luchadores se han visto considerablemente ampliadas.

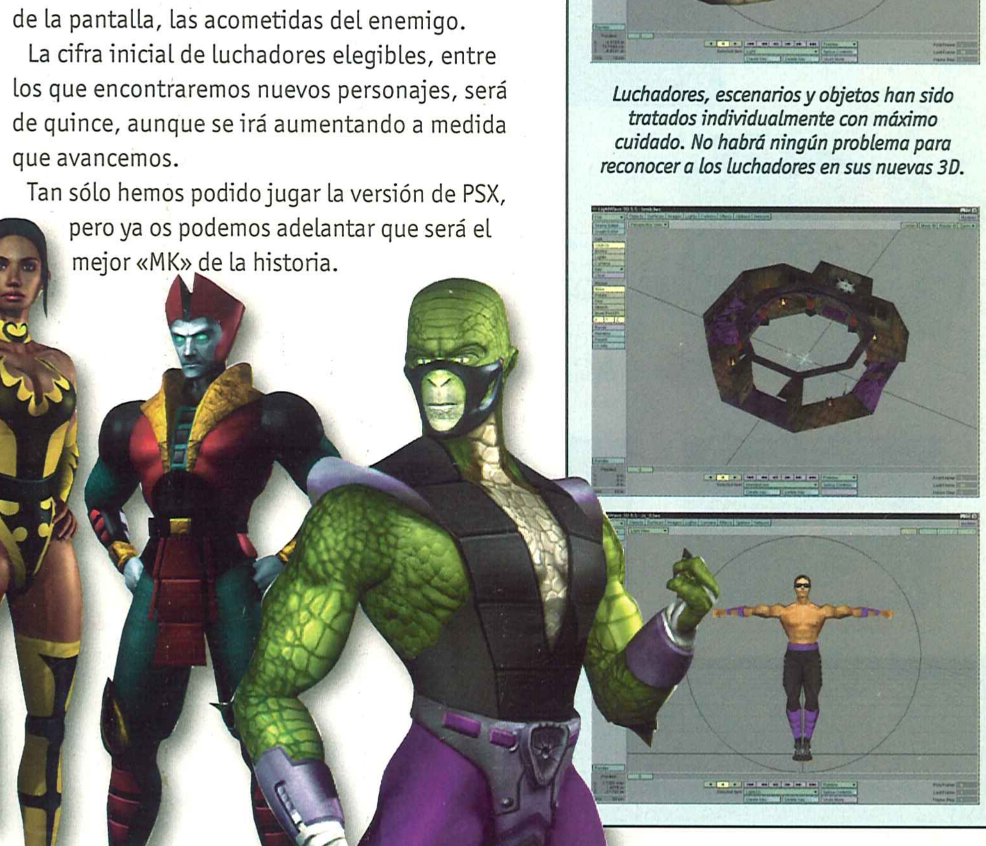
En cuanto al ataque, se ha tomado la decisión de incluir armas blancas (espadas, ballestas, lanzas...) que posibilitarán un estilo de lucha más complejo. El sistema consistirá en comenzar luchando con las manos desnudas, como siempre, pero se nos permitirá sacar nuestra arma cuando nos convenga, aunque también podremos perderla tras recibir un buen golpe. Igualmente encontraremos objetos (bolas de pinchos, piedras...) que podremos recoger par arrojarlos a nuestros contrincantes.

En el apartado de defensa, además del botón de bloqueo de siempre, contaremos con la posibilidad de esquivar, hacia dentro o fuera de la pantalla, las acometidas del enemigo.

La cifra inicial de luchadores elegibles, entre los que encontraremos nuevos personajes, será de quince, aunque se irá aumentando a medida que avancemos.

Tan sólo hemos podido jugar la versión de PSX, pero ya os podemos adelantar que será el mejor «MK» de la historia.

Luchadores, escenarios y objetos han sido tratados individualmente con máximo cuidado. No habrá ningún problema para reconocer a los luchadores en sus nuevas 3D.



PlayStation



LUCKY LUKE
LA PRIMERA AVENTURA 3D DEL OESTE
SONY
PlayStation
SELECT
START
LUCKY LUKE
PAL
ocean
PlayStation
Distribuido por:
INFOGRAMES
IBERICA
ocean
PlayStation
© Lucky Luke Licencing 1998 © Infogrames Multimedia 1998
" " and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainement Inc



Un sueño hecho realidad

Después de casi cinco años de desarrollo parece increíble que Amazing Studios haya conseguido terminar su renombrado «Heart of Darkness». Han sido años de duro trabajo salpicado de todo tipo de problemas -especialmente económicos-, que incluso llegaron a detener su proceso de realización. Por suerte, Infogrames se ha encargado de ponerlo nuevamente en marcha.

La compañía Virgin fue la primera en respaldar el proyecto, pero acabó por abandonarlo tras las primeras fases de su desarrollo. Ha sido el imparable sello francés Infogrames, quien, confiando en los miembros del equipo de Amazing Stories, ha retomado el juego y le ha dado el espaldarazo definitivo para que pronto lo podamos disfrutar en nuestras PlayStation. Y la verdad es que la versión que hemos visto y jugado nos ha convencido de que la compañía gala se ha hecho con una auténtica bomba.

«Heart of Darkness» es una superproducción en la que se han cuidado con mimo todos y cada uno de sus aspectos para que el jugador se sienta integrado en una historia apasionante. Por ejemplo, las melodías han sido grabadas con una orquesta completa y han sido compuestas por Bruce Broughton, responsable de la banda sonora de películas como "Silverado", "El Secreto de la Pirámide", "Tombstone", "Cariño he agrandado a los niños" y series de TV como "Cuentos Asombrosos", o "La conquista del Oeste". La calidad de este épico apartado sonoro es tal que Infogrames pondrá también a la venta un CD con las pistas de audio.

«Heart of Darkness» será un plataformas en 2D que se irá desarrollando a base de encadenar puzzles. No habrá marcadores, puntos, barras de energía ni nada que pueda distraernos de la historia. En cierto modo nos ha recordado bastante al genial «Abbe's Oddysee». Y es que, al igual que ocurría en el juego de Oddworld, en «Heart of Darkness» no tendremos que preocuparnos de las vidas ni de la energía, sino de ir resolviendo sucesivos retos a nuestra astucia e inteligencia, al tiempo que vamos sumergiéndonos en un mundo de leyenda.

El hecho de que el juego sea 2D permitirá un detalle y una calidad gráfica increíbles. Así, por ejemplo, ofrecerá 16 millones de colores en pantalla, y las imágenes tendrán tal nitidez que a veces creeremos estar jugando una intro. De hecho, otro de los puntos fuertes del juego será la gran cantidad de escenas cinemáticas, que se encadenarán con el juego con una pasmosa fluidez.

La colección de entrañables personajes creados la ocasión permitirá que nos involucremos de lleno en la historia, una maravillosa aventura que despertará las ilusiones, los temores y hasta los sueños del niño que todos llevamos dentro.



«Heart of Darkness» nos hará vivir una apasionante aventura que tiene lugar en un mundo mágico en el que reinan la imaginación y la fantasía.



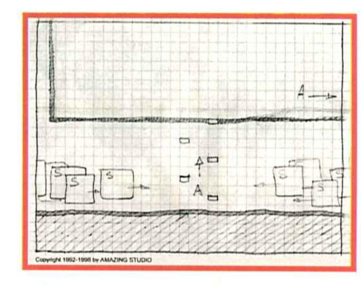
El Argumento

Andy es un niño inteligente, un soñador que es adorado por su perro Whisky, odiado por su maestro y que siente pavor por la oscuridad.

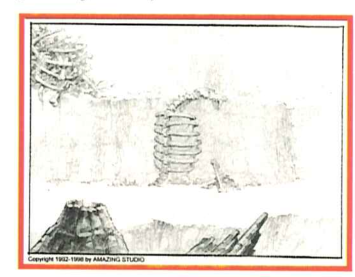
Un día, mientras observa un eclipse del sol, las fuerzas del mal secuestran a su perro. Andy prepara su pistola de rayos, su equipo de supervivencia y su nave espacial y se adentra en el vórtice de la oscuridad para rescatar a su amigo.

El Señor de las Tinieblas monta en cólera cuando descubre que sus secuaces se han equivocado: este ser infernal no quería al perro... sino al niño. Así, lanza hordas de monstruos y diablos en pos de Andy, quien, por fortuna, encontrará numerosos amigos en su aventura.

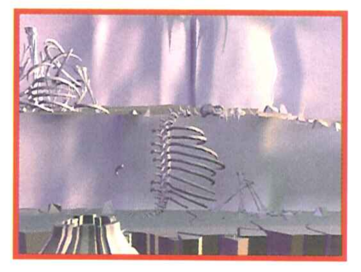
Cómo nace una estrella



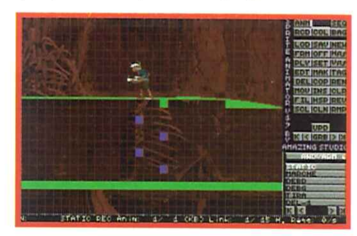
Primero se idean las distintas situaciones a las que se enfrentará el jugador. Los personajes se representan con cuadrados.



Ahora hay que buscar el decorado que mejor se adapte a la ambientación que quiere imprimírsele al juego.



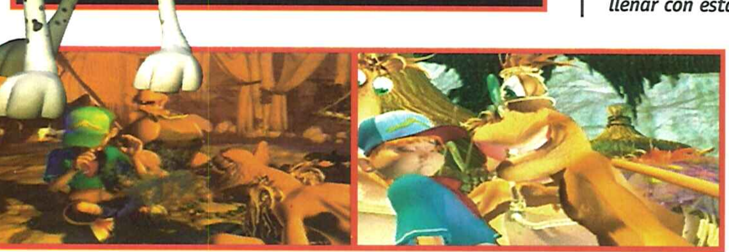
Pasar el escenario al ordenador requiere la renderización de todos los elementos que formarán parte del juego.



¿Cómo se moverá Andy en el escenario renderizado? ¿Cuáles serán sus puntos de apoyo y de desplazamiento?



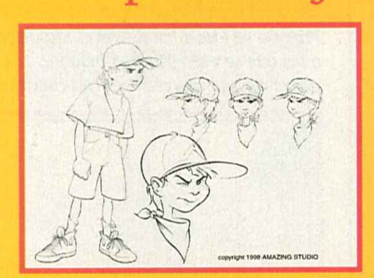
Todos estos elementos integrados dan como resultado una de las pantallas del juego. ¡Calculad el trabajo para llenar con estas imágenes dos CDs!

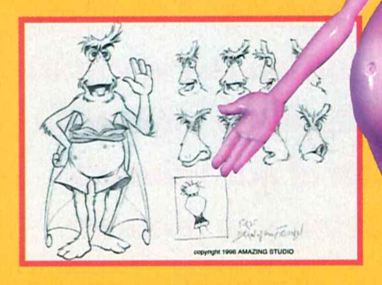


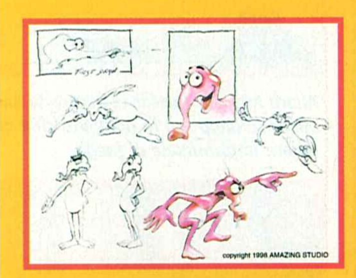
Uno de los aspectos más destacados del juego serán las bellísimas escenas cinemáticas con las que se desarrollará la historia paso a paso.



Los personajes *a escena*







Cada personaje ha recibido un tratamiento muy especial que comienza por un diseño completo de sus actitudes, poses y habilidades. El resultado de este concienzudo trabajo será la sensación de estar ante auténtico seres vivos.

Los integrantes de Amazing Studios tienen probada experiencia en el mundo de los videojuegos -la mayoría de ellos proviene de Delphine Software- , contando entre sus éxitos juegos como «Another World» y «Flashback».



El juego consistirá en una sucesión de situaciones complejas a las que tendremos que dar solución recurriendo tanto a nuestra astucia como a nuestra habilidad.



La jugabilidad, la magia, la originalidad: sorprendente y genial.

Lo único malo sería que no doblaran al castellano las escenas animadas.

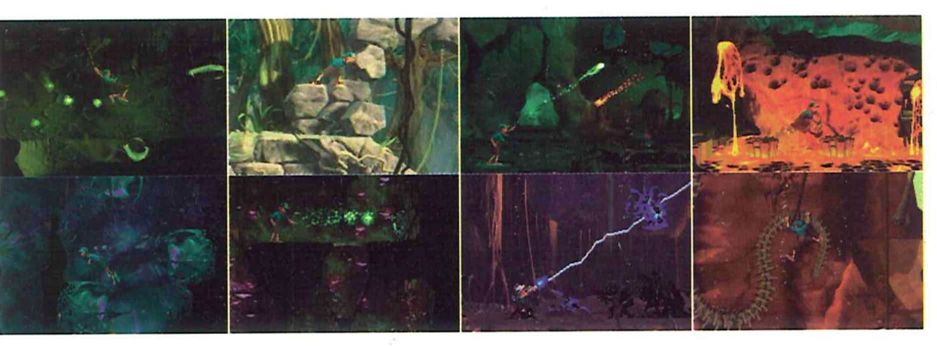


Encontraremos seres de la oscuridad que querrán acabar con nosotros, pero también podremos hacer grandes y alados amigos.



El juego hará gala de un gran sentido del humor. Fijaos en esta escena: la sombra avanza de puntillas igual que Andy.

Las animaciones *de Andy*



Andy estará magistralmente animado, siendo capaz de realizar acciones como escalar, nadar, balancearse en una liana o disparar rayos. Esta versatilidad será una de las mayores virtudes del juego.



La sensación que proporcionará el juego será la de estar viviendo un apasionante cuento.



La calidad de estas escenas cinemáticas nos arrastrará a un mundo fantástico lleno de seres malvados, personajes entrañables y mucha aventura.







Hablamos con Bruno Bonell, Presidente de Infogrames.

"La tecnología que usa «Heart of Darkness» es excepcional, y el desarrollo de su acción es simplemente fantástico".

«Heart of Darkness» empezó a desarrollarse en 1994, por lo que alguien podría pensar que su nivel tecnológico estará un poco desfasado. ¿Es eso cierto? Si se hubiera empezado a desarrollar, digamos hace un par de años, ¿qué diferencias habría habido en cuanto a concepto, desarrollo, tecnología...?

Amazing Studios tenía en aquel momento un concepto de juego que no podría correr ni en los PCs de la época, sino que estaban pensando en ordenadores más potentes como el Pentium 100, que es el que ahora tiene la mayoría de la gente en sus casas. Por tanto hay que tener en cuenta que el equipo de desarrollo estaba creando un proyecto basado en una tecnología que prácticamente no existía. PlayStation, por ejemplo, aún ni había nacido.

En cualquier caso uno de los aspectos más interesantes en «Heart of Darkness» es que el jugador apenas se dará cuenta realmente del uso de la tecnología que hace el juego. Os puedo asegurar que la base tecnológica es muy, muy importante, pero queda oculta tras la enorme creatividad y desbordante imaginación que el juego despliega.

El concepto de combinar gráficos prerenderizados con otros "interactivos" es algo que nadie había llevado hasta ahora a la práctica.

Así que si me preguntáis qué habríamos cambiado del juego si se hubiera empezado a desarrollar más tarde, la única respuesta que os puedo dar es que le echéis un vistazo a nuestra nueva línea de productos. Y que le echéis un vistazo a «Heart of Darkness».

Además, mi opinión es que hay que olvidarse un poco de tanta tecnología y empezar a fijarse más en la creatividad.

Por otra parte, cuando Infogrames adquirió la licencia de «Heart of Darkness» en su versión PC, estaba al 90% de su realización. En PlayStation ni siquiera habíamos comenzado a desarrollarlo, y es en esta versión donde sí que había que realizar un esfuerzo importante en el aspecto tecnológico, puesto que «Heart of Darkness» es un juego que requiere mucha memoria y una gestión bastante compleja del lector CD. Ahora, la versión PC está acabada, y la de PlayStation nos ha llevado unos seis meses más de desarrollo.

El mecanismo del juego se puede comparar con el de un título aparecido recientemente como es «Abe's Oddysee», ¿qué tiene «Heart of Darkness» de especial respecto al juego de Oddworld?

Dos diferencias principales. En primer lugar, "Heart of Darkness" tendrá un apoyo publicitario enorme. (Risas) Sólo en Europa tenemos previsto invertir unos cuatro millones de dólares (más de 600 millones de pesetas).

En cualquier caso, no me gusta entrar a discutir si un juego es mejor que otro y todo eso. Creo que «Heart of Darkness» es mucho más atractivo desde el punto de vista del guión. Mucho más cercano al público europeo, a sus fantasías, y, quizá, más emotivo que «Abe's Oddyssey», y no quiero decir que éste sea peor, sino que es algo de un estilo mucho más americano en cuanto a su concepto de la fantasía.

En segundo lugar, la tecnología que usa «Heart of Darkness» es excepcional, y el desarrollo de su acción es simplemente fantástico.



Bruno Bonell está al frente del sello francés Infogrames, una de las compañías europeas que está experimentando un mayor crecimiento durante los últimos meses.

La lucha volverá a reinar en PlayStation.

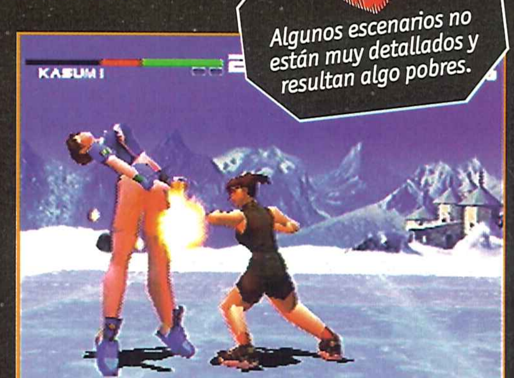
dead or alive

Este también va a ser el año de la lucha. Además del esperado «Tekken 3» de Namco, PlayStation acogerá un impactante arcade de Tecmo que combinará con maestría unos gráficos atractivos y elegantes con el concepto de simulación más dinámico y salvaje que podáis imaginar. Un torneo que elevará el prestigio del género hasta límites sorprendentes.


El sistema de lucha propondrá combates realmente divertidos.







Algunos escenarios no están muy detallados y resultan algo pobres.

Un juego que brillará con luz propia.

La verdad es que resulta injusto que todos nos apresuremos a comparar «Dead or Alive» con «Tekken 3», cuando este juego de Tecmo atesorará la calidad suficiente como para recibir los mayores elogios sin necesidad de recurrir a las odiosas comparaciones: se trata de un extraordinario torneo de lucha que, si bien no presentará elementos revolucionarios, sí llevará sus apartados técnicos y jugables hasta unos niveles impresionantes.

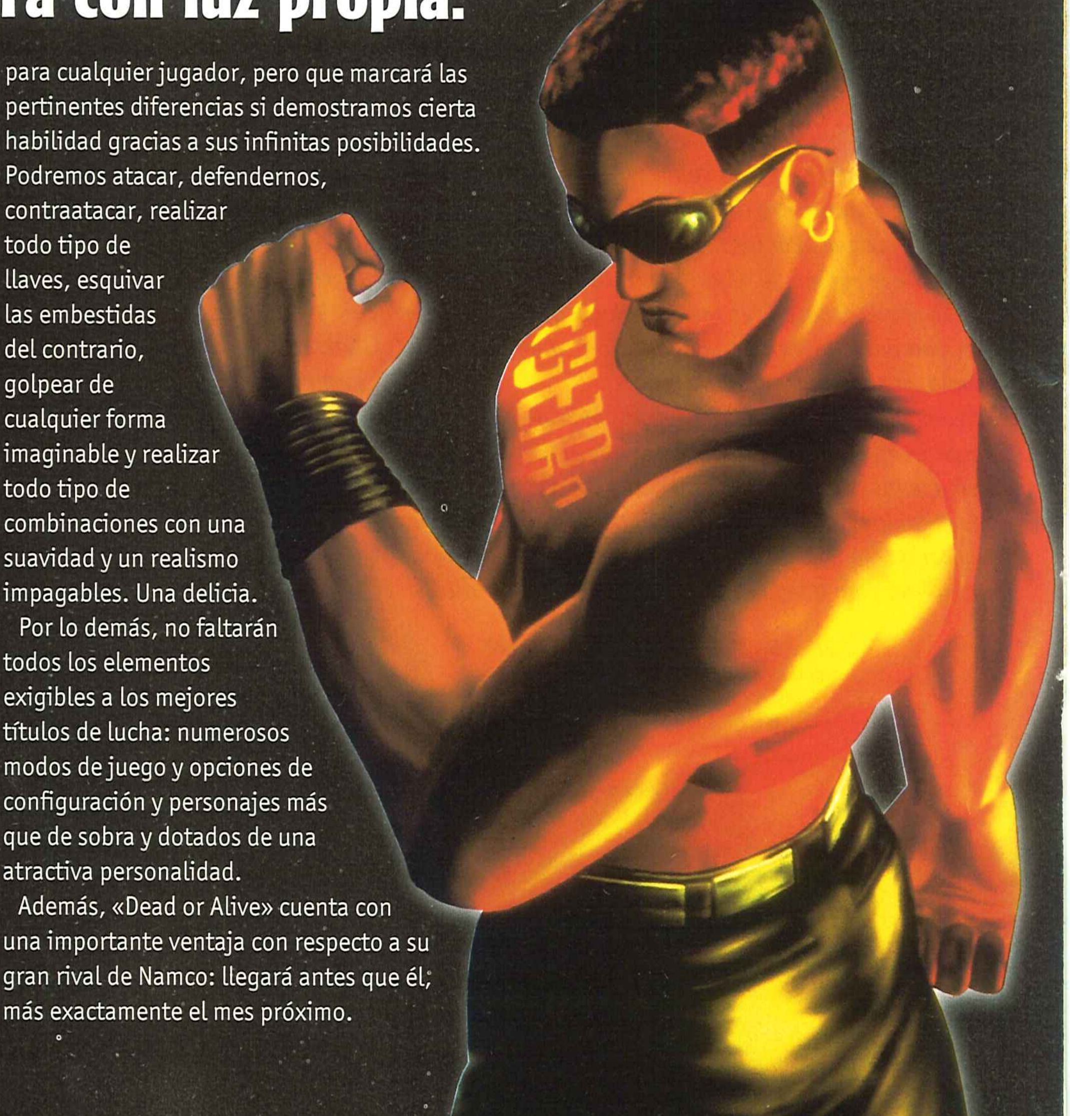
Muchos de vosotros sabréis que este juego proviene de las recreativas -curiosamente del Model 2 de Sega- y el gran mérito de Tecmo consiste en que su conversión doméstica igualará e incluso superará en algunos aspectos a la versión de los salones arcade.

Lo primero que nos llamará la atención en este juego será el tamaño de unos luchadores que, además, se moverán a las mil maravillas. Es verdad que no veremos escenarios majestuosos y detallados pero, por contra, el diseño y las animaciones de los personajes superarán cualquier precedente.

Aunque puestos a destacar la mayor virtud de este torneo, no hay que dudar que será su alucinante y atractivo concepto de la simulación de la lucha. Con «Dead or Alive» nos encontraremos ante un juego asequible para cualquier jugador, pero que marcará las pertinentes diferencias si demostramos cierta habilidad gracias a sus infinitas posibilidades. Podremos atacar, defendernos, contraatacar, realizar todo tipo de llaves, esquivar las embestidas del contrario, golpear de cualquier forma imaginable y realizar todo tipo de combinaciones con una suavidad y un realismo impagables. Una delicia.

Por lo demás, no faltarán todos los elementos exigibles a los mejores títulos de lucha: numerosos modos de juego y opciones de configuración y personajes más que de sobra y dotados de una atractiva personalidad.

Además, «Dead or Alive» cuenta con una importante ventaja con respecto a su gran rival de Namco: llegará antes que él, más exactamente el mes próximo.



JAN-LEE

País: **CHINA.**

Edad: **20 años.**

Medidas: **185 cm. 80 Kg.**

Ocupación: **GUARDAESPALDAS.**

Estilo: **JEET KUNE DO (J-K-D)**

Este título tiene todas las virtudes necesarias para convertirse en uno de los nuevos mitos de la lucha.

TINA

País: **E.E.U.U.**

Edad: **22 años.**

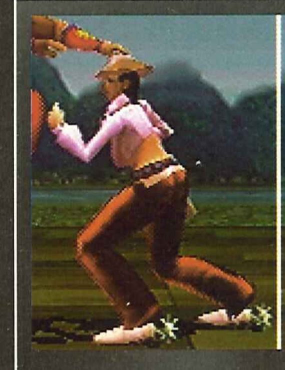
Medidas: **175 cm. 60 kg.**

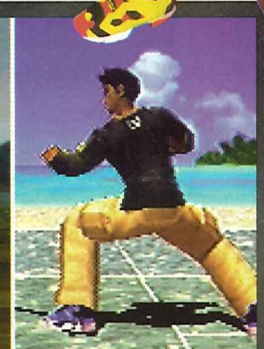
Ocupación: **LUCHADORA DE WRESTLING.**

Estilo: **PRO WRESTLING**




Los espectaculares y realistas movimientos de los luchadores serán uno de los grandes atractivos de este juego.





La moda primavera-verano

El juego también ofrecerá algunos detalles muy curiosos y originales. Por ejemplo, en algunos modos podremos ver cómo los luchadores cambian sus habituales y serias indumentarias por otras que parecen mostrar aspectos escondidos de su personalidad. Y es que los rudos luchadores también tienen derecho a ir a las rebajas... ¿o no?

GEN

País: **CHINA.**

Edad: **65 años.**

Medidas: **175 cm. 72 kg.**

Ocupación: **BIBLIOTECARIO EN UN PUEBLO.**

Estilo: **SHINI-ROKUGO-KEN**



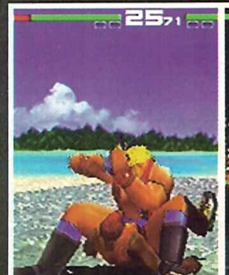
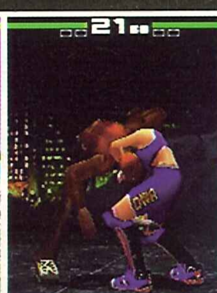


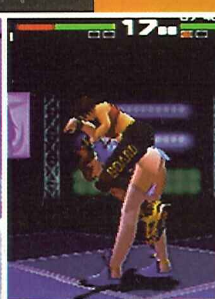
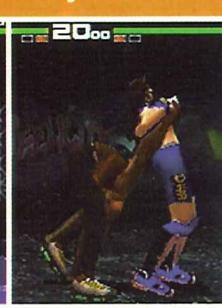
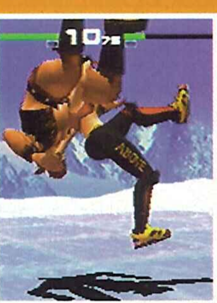
Merchandising

La fiebre por este juego ya ha conquistado Japón. Algunas revistas incluso han inventado historias románticas entre los protagonistas.




Este juego se convertirá en un completo tratado de cómo tumbar al rival mediante toda clase de llaves. De hecho, no dispondremos de ningún arma y todos los combates serán cuerpo a cuerpo.



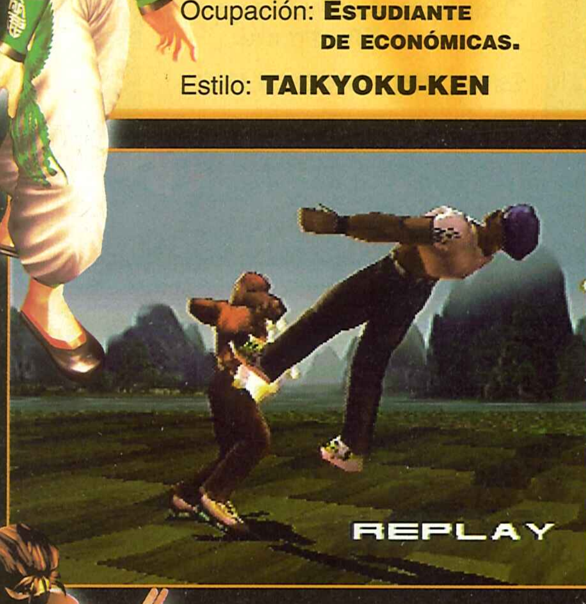

País: **CHINA.**

Edad: **19 años.**

Medidas: **170 cm. 55kg.**

Ocupación: **ESTUDIANTE DE ECONÓMICAS.**

Estilo: **TAIKYOKU-KEN**



HAYABUSA

País: **JAPÓN.**

Edad: **23 años.**

Medidas: **190 cm. 83 kg.**

Ocupación: **DEPENDIENTE DE UNA TIENDA DE TODO A 100.**

Estilo: **NINJUTSU**



Los escenarios no presentan grandes decorados en general, aunque hay algunos realmente atractivos.



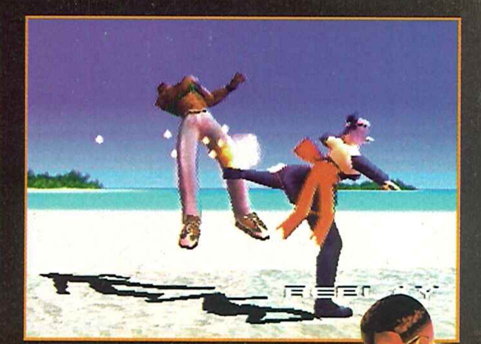




La zona prohibida

Al igual que vimos en la recreativa, en esta versión los escenarios contarán con la llamada "Dead Zone", una amplia zona que rodea el ring y en la que cualquier caída provocará una fuerte explosión que dañará considerablemente al luchador. Esta circunstancia afectará notablemente al desarrollo de los combates.





Estos diez luchadores se batirán en algunos de los combates más apasionantes que se han visto en PlayStation.

ZACK

País: **E.E.U.U.**

Edad: **25 años.**

Medidas: **192 cm. 86 kg.**

Ocupación: **DISC JOCKEY EN UNA DISCOTECA.**

Estilo: **BOXEO THAILANDÉS**





BAYMAN

País: **RUSIA**

Edad: **31años.**

Medidas: **195 cm. 90kg.**

Ocupación: **MERCENARIO.**

Estilo: **LUCHA DE COMANDOS.**

KASUMI

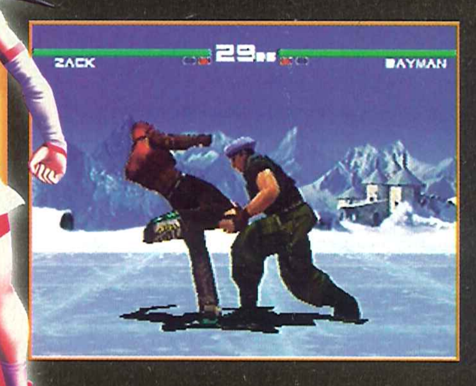
País: **JAPÓN**

Edad: **?**

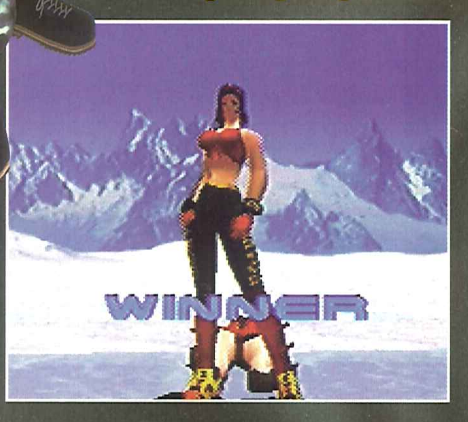
Medidas: **169 cm. 48kg.**

Ocupación: **NINJA.**

Estilo: **NINJUTSU.**



¡Vaya par de polígonos!



No penséis que tenemos obsesión por mirar los "atributos" de los personajes femeninos de los juegos pero es que, de verdad, los programadores de «Dead or Alive» han querido dar la nota y les han puesto a las luchadoras un par de... polígonos, que no sólo llamarán la atención por su considerable tamaño, sino por sus rítmicos y acompasados movimientos... Cuando los veáis, nos entenderéis.

BASS

Nacionalidad: **E.E.U.U.**

Edad: **46 años.**

Medidas: **210 cm. 140kg.**

Ocupación: **LUCHADOR DE WRESTLING.**

Estilo: **PRO WRESTLING**

JEFE FINAL

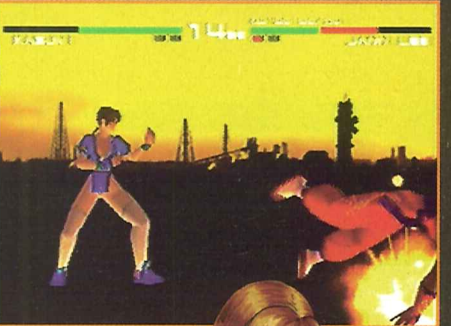
País: **DESCONOCIDO.**

Edad: **DESCONOCIDA.**

Medidas: **182 cm. 80kg.**

Ocupación: **ASESINO PROFESIONAL**

Estilo: **CUALQUIER ESTILO QUE CAUSE DOLOR**

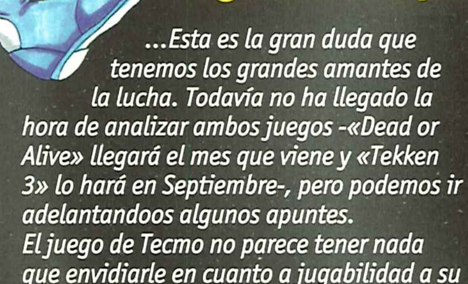








¿Será mejor que «TEKKEN 3»?



...Esta es la gran duda que tenemos los grandes amantes de la lucha. Todavía no ha llegado la hora de analizar ambos juegos -«Dead or Alive» llegará el mes que viene y «Tekken 3» lo hará en Septiembre-, pero podemos ir adelantandoos algunos apuntes.

El juego de Tecmo no parece tener nada que envidiarle en cuanto a jugabilidad a su rival de Namco, e incluso su concepto de la simulación se presenta mucho más asequible para cualquier tipo de jugador.

Por otro lado, «Tekken 3» llegará con más luchadores y un acabado de lujo.

La verdad es que, hablando con los creadores de ambos juegos, ninguno ha tenido reparos en elogiar la labor de sus competidores y ambos coincidieron en que los dos juegos pueden convivir sin problemas en el mercado.

攻殻機動隊

GHOST IN THE SHELL™

UNO DE LOS MANGAS MÁS PRESTIGIOSOS DE LA HISTORIA, LLEGA A PLAYSTATION.



Este es el robot-araña protagonista del juego, al cual veremos siempre deste atrás. Este robot es capaz de trepar por las paredes y los techos de los escenarios.



Tras haber admirando a medio mundo con su obra , el genio del manga Masamune Shirow ha decidido adentrarse también en los videojuegos. Este título realizado por el sello THQ reúne elementos de varias de sus obras e incluye también algunas escenas de animación realizadas expresamente para la ocasión por el propio Shirow.



A pesar de su aspecto, el robot araña es un vehículo muy ágil, pero escasamente armado. Sólo podrá llevar tres granadas, por lo que deberás aprender a usarlas bien.







En algunas misiones tendremos que entrar en edificios poco iluminados en busca de criminales . Por suerte tenemos un radar para guiarnos.



Esta "versión libre" de «Ghost in the Shell» consistirá en un peculiar arcade 3D en el que controlaremos a un rapidísimo robot que nos hará, literalmente, subirnos por las paredes.



"Ghost in the shell" es...

...una de las series manga más populares en el mundo. Su autor, Masamune Shirow, nos sorprendió con una historia muy profunda y compleja, cuya protagonista era una joven ciborg de belleza sobrehumana. El anime inspirado en su obra fue realizado por Mamoru Oshii y Shirow no intervino en él, aunque sí ha colaborado en la realización de este juego de THQ.



Fusión de estilos.



«Ghost in the Shell» será un arcade bastante atípico, en el sentido de que combinará la acción frenética de los "shoot´em up" subjetivos tipo «Doom» con la libertad de desplazamiento de «MDK»



Su mezcla de estilos hace de él un título muy sugerente.

El armamento del robot parece muy algo limitado.



Antes de comenzar cada misión se nos explicarán nuestros objetivos mediante unas escenas animadas.

La teniente Kusanagi no es la protagonista del juego, sino un robot-araña que ha sido extraído de otro manga de este mismo autor: Apple Seed.



Masamune Shirow ha participado activamente en este título realizando los dibujos de las escenas de animación.





Al igual que el manga en el que está inspirado, «Ghost In The Shell»-el juego- nos situará en un futuro no muy lejano, en el año 2028 para ser exactos. En esa época, al parecer, los adelantos tecnológicos permitirán a la gente sustituir cualquier parte de su cuerpo por recambios cibernéticos capaces de mejorar sus características personales, lo que obligará a la policía a crear un cuerpo especial de agentes -la Patrulla Especial Fantasma-, que pueda luchar en igualdad de condiciones con los criminales que usen esos implantes con fines delictivos.

Obviamente, nosotros formaremos parte de ese cuerpo de ciborgs al mando de la teniente Kusanagi, participando en nada más y nada menos que doce estremecedoras y peligrosas misiones en las que controlaremos unos robots-araña blindados fuertemente armados y capaces de dar saltos, de trepar por las paredes, de pegarse al techo y de lanzarse desde grandes alturas.

Los aficionados a la obra de Shirow habréis notado que el artefacto protagonista de este juego no aparece en la serie de "Ghost in the Shell", sino que ha sido extraído de otro manga del mismo autor, "Apple Seed". De esta forma, THQ ha hecho una fusión de varios elementos de la obra de Shirow y la ha arropado bajo el título que, sin duda, ofrecía más tirón de cara al mercado.

En cualquier caso, el sello nipón THQ ha completado un gran juego de acción en el que tendremos que realizar misiones muy variadas, pero siempre bajo la incesante presión a la que nos someterán los enemigos, que nos atacarán por todas partes.

El desarrollo de «Ghost in the Shell» será una especie de "shoot´em up" subjetivo, pero con la diferencia de que veremos en todo momento al robot en cuyo interior viajamos. Menos mal, porque de lo contrario, con tanto subirnos por las paredes y los techos, no habría manera de saber si estábamos boca arriba o boca abajo...

Capcom vuelve a la carga

X-MEN Vs STREET FIGHTER



Hace ya bastante tiempo que esta recreativa está batiéndose el cobre en los salones, demostrando que los juegos de lucha en 2D y realizados a base de sprites siguen teniendo su sitio... siempre y cuando la jugabilidad acompañe, claro. Pero ¿quién duda a estas alturas de la jugabilidad made in Capcom? Nadie, y menos después de jugar con este divertido arcade y su más que prometedora conversión a PlayStation.

Como habréis adivinado por el nombre y probablemente sepáis por propia experiencia, este arcade de Capcom se basará en combinar dos de los juegos más exitosos de la factoría nipona. Los variopintos héroes de los cómic de la Marvel se tienen que ver las caras con los más emblemáticos luchadores de la saga «Street Fighter». Los dieciocho personajes, ya sean de una u otra saga, mantendrán sus golpes especiales característicos más algún que otro movimiento extra. Sin embargo, esto no será ni mucho menos lo más interesante del nuevo experimento Capcom. Lo que hará de este juego una experiencia nueva es el hecho de que deberemos jugar combinando los poderes de dos de los luchadores. Es decir, podemos elegir, por poner un ejemplo, a Chun Li y a Cyclops de manera que el peso del combate recaiga en Chun Li quien podrá recurrir a Cyclops para que acabe con la moral de su oponente combinando con ella un devastador ataque especial. La espectacularidad de estos golpes hará estallar la pantalla aumentando con creces las explosiones de los super-ataques de la saga «Street Fighter Alpha». Bueno, mirad las imágenes.

Todo lo que acompañará a este atractivo planteamiento será fiel al espíritu Capcom. Así descubriremos amplios escenarios plagados de detalles móviles que se duplicarán en altura gracias a los desplazamientos verticales que se han incorporado de la saga «X-Men». La calidad gráfica de la conversión estará a la altura del arcade original con muy pocas diferencias. Sin duda alguna, los amantes de la lucha tradicional, de los gigantescos y veloces sprites y de la jugabilidad ante todo, estarán deseando cargar el juego en sus consolas. Por desgracia, tendrán que echarle un poco de paciencia porque su salida, planeada para junio, acaba de retrasarse a finales de agosto.

¿Quién puede resistirse al carisma de estos emblemáticos luchadores?

Que se haya eliminado la opción de alternar a los personajes.



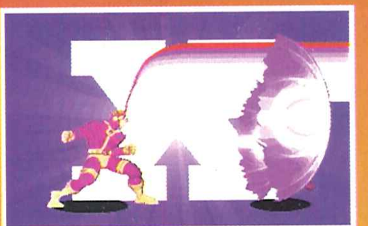
Al principio del juego sólo podremos optar por dieciséis personajes, ocho de cada serie, aunque luego podremos tropezar con algunas sorpresas como el sempiterno Akuma.



De la saga «X-Men» se ha conservado el poderoso salto vertical de los luchadores, lo que ha obligado a diseñar enormes escenarios casi tan altos como largos.



La espectacularidad del juego se basará tanto en sus explosivos golpes especiales como en la frenética velocidad de los luchadores y los detalles móviles de los escenarios.




Golpes especiales

Siguiendo la linea característica de los juegos Capcom disfrutaremos de espectaculares ataques especiales que no serán excesivamente difíciles de realizar, pero sí que conseguirán efectos devastadores. Todos los personajes conservarán e incluso potenciarán sus ataques más característicos y ganarán algún que otro movimiento extra. Como es habitual, habrá una barra de energía que tendremos que rellenar para poder ejecutar estos ataques.





Con títulos como éste, Capcom nos recuerda que sigue siendo la número uno en lo que a arcades de lucha se refiere.



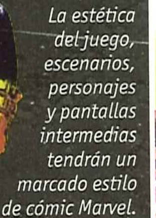



La unión hace la fuerza






Lo más innovador de este título es la posibilidad que ofrece de crear nuestros equipos de dos personajes. Uno de ellos cargará con todo el peso del combate y el otro sólo aparecerá para potenciar nuestro golpe especial con el suyo propio. La diferencia con el arcade se hace notoria ya que aquí no podremos cambiar un luchador por otro en medio de los combates. Una lástima.





La estética del juego, escenarios, personajes y pantallas intermedias tendrán un marcado estilo de cómic Marvel.

La diversión tiene un nuevo nombre

TOMBI

Fujiwara Tokuro, el genial programador ex-Capcom que ha participado en la creación de joyas como «Ghost and Goblins» o «Megaman», nos ofrece el primer juego editado por Whoopee Camp, su propia compañía independiente. Sony ha visto tanto potencial en este título, que ha decidido apropiárselo para lanzarlo bajo su sello en todo el mundo.









El aspecto del juego es muy simpático, con una aire de dibujo animado. Su desarrollo es lineal, aunque algunos giros de cámara le imprimirán en determinados momentos cierta sensación de profundidad.







«Tombi» es basicamente un juego de plataformas, pero la aventura hará acto de presencia mediante personajes que nos hablarán y las típicas pantallas de utilización de ítems. Los textos estarán en castellano.

Con estos inmejorables antecedentes os podéis imaginar que nos encontramos ante un juego muy especial. Como especial y alocado será su argumento: encarnaremos el papel de Tombi, un troglodita que deberá defender su mundo del ataque de una raza de agresivos... cerdos.

A lo largo y ancho de los 50 escenarios que componen el juego, se conjugarán de manera excepcional las plataformas, la aventura e incluso ciertos aspectos del Rol, configurando así un compacto que, tomando como base la habilidad, nos propondrá tareas muy diversas.

Por si esto fuera poco, contará con un apartado gráfico muy vistoso y colorista y Tombi hará gala de una amplia variedad de acciones: saltar, trepar o correr a cuatro patas son una minúscula muestra de sus habilidades, a lo que habrá que añadirle un considerable número de animaciones específicas para situaciones concretas.

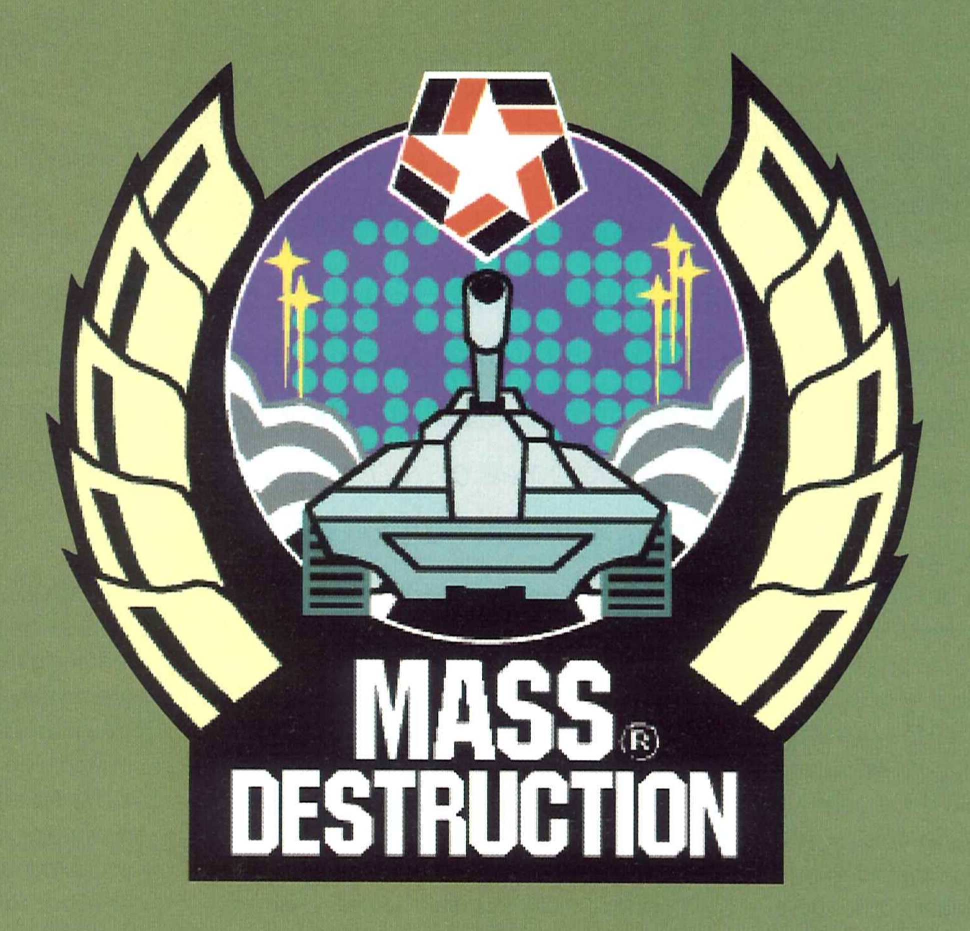
Aunque a primera vista este compacto ofrece una imagen un tanto infantil, lo cierto es que su desarrollo resulta lo suficientemente variado y original como para atraer a cualquier tipo de jugón, especialmente a quienes gusten de los juegos de plataformas que no obligan simplemente a saltar de un lado a otro, sino que también ofrecen pequeños retos a la inteligencia.

Un título alegre, desenfadado y repleto de sorpresas que promete alicientes suficientes como para no perderlo de vista.



Tienes en tus manos el arma más destr... divertida del mundo

Adivina cuál es tu misión



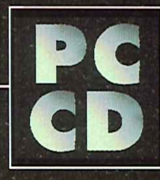






© 1997. BMG Interactive. Todos los derechos reservados.











ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66

Saca el aguerrido piloto que llevas dentro.

Colin McRae RALLY







Motores a punto de estallar, barro, curvas imposibles, derrapes espectaculares, gente enfervorizada... Es difícil resistirse al apasionante mundo de los rallies. Por eso Codemasters, que ya ha demostrado su potencial en el género de la velocidad, nos traerá el mes próximo toda la fuerza de esta competición, apadrinada por el dos veces campeón del mundo Colin McRae.

Y es que el objetivo de Codemasters es traspasar el espíritu de esta competición a PlayStation. Por eso, por primera vez en un juego de coches, este programa ofrecerá un sistema de competición idéntico al del Campeonato del Mundo de Rallies que disputa año tras año el propio McRae junto a Carlos Sáinz, Makkinen y demás ases del volante.

Esto quiere decir que aquí no nos encontraremos con siete u ocho coches compitiendo a la vez, como hemos visto en otros juegos similares, sino que el jugador recorrerá en solitario tramo por tramo, marcará sus propios tiempos y comprobará su posición en las tablas correspondientes al final de cada etapa. Si habéis visto alguna vez una de estas carreras por televisión, os podemos adelantar que serán exactamente igual.

De la misma manera, no faltarán recorridos por las localizaciones clásicas donde se desarrolla este campeonato, como Montecarlo, Córcega, Suecia o Nueva Zelanda, para lo cual los programadores -como nos contaba el productor Guy Wilday el mes pasado-, se han visionado horas y horas de vídeos con el fin de reflejar con total fidelidad la atmósfera y el ambiente de estos escenarios.

Por otra parte, el juego incluirá algunos detalles impagables, como la posibilidad de reparar algunos daños entre tramo y tramo mediante un inteligente sistema de bonus, que imitará los límites de tiempo con los que cuentan los mecánicos en estas situaciones.

Y si todos estos elementos ya os parecen un más que fiel reflejo de la realidad, esperad a ver el extraordinario concepto de simulación que están logrando los chicos de Codemasters, que han tomado como base el motor de su anterior éxito «Toca Touring Car», pero aplicando nuevas técnicas que proporcionarán un estilo de conducción tan realista como divertido. Muy prometedor.

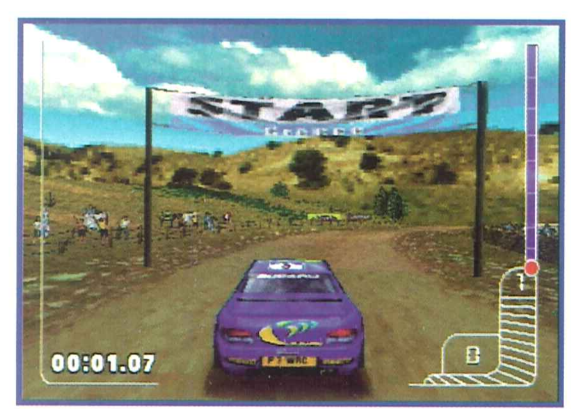
Jugabilidad y virtuosismo técnico.

Tenemos que ver los circuitos acabados.



El hecho de que este sistema de competición sólo presente un coche en pantalla, ha permitido que los programadores diseñen modelos hiperreales, a los que incluso se les pegará el barro durante las carreras.



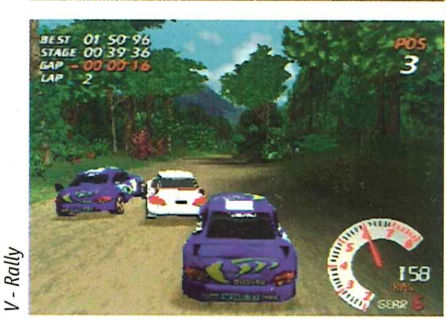




El rally en las consolas


Sega Rally


Top Gear Rally


V - Rally

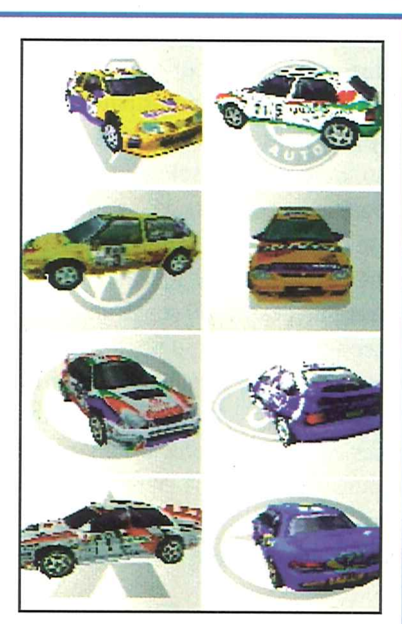

Rally Cross

Desde la llegada al mercado de Saturn, PlayStation y N64, el mundo de los rallies ha colocado al menos un representante en cada una de ellas, casi siempre con excelentes resultados. Saturn fue la primera en acoger un juego de este tipo: la sensacional conversión de «Sega Rally» realizada por le propio Mizuguchi, la cual, bajo una configuración genuinamente arcade, ofrecía una calidad técnica impecable. En PlayStation dos títulos han corrido suerte dispar. «Rally Cross» mostraba buenas intenciones, pero un control algo difícil y una notable escasez de opciones le impidió llegar a lo más alto. Por el contrario «V-Rally» recibió el favor de la crítica y el público precisamente por ofrecer un catálogo de opciones casi infinito. Por último, la ajustada jugabilidad y el buen planteamiento de «Top Gear Rally» le han convertido en uno de los mejores juegos de coches paraNintendo 64.

Si creías que ya lo habías visto todo en lo relativo a simuladores de coches, espérate a que salga este título de Codemasters...



El juego contará con ocho localizaciones a elegir, escogidas dentro de las clásicas del Campeonato del Mundo, como Nueva Zelanda, Córcega, Suecia, Reino Unido... Todas estarán divididas en seis tramos.



Este es el repertorio de coches que encontraremos en este particular Campeonato del Mundo de Rallies. Entre ellos estará el Subaru de McRae además de los Ford, Toyota, Seat, Renault, Mitsubishi , Skoda y Wolkswagen con réplicas reales de sus modelos.






En las repeticiones podremos ver el recorrido completo de nuestro coche desde diferentes puntos de vista, con imágenes realmente espectaculares.

Wetrix

REFRESCA TUS NEURONAS

Una buena dosis de originalidad va a permitir a los usuarios de Nintendo 64 disfrutar de un juego de puzzle diferente y con un ambicioso planteamiento: obligarnos a construir diques en 3D con piezas muy parecidas a las del inclito «Tetris».







Su sistema de juego original e innovador.

Al principio es difícil de entender.





Ocean está dispuesta a sorprendernos con un puzzle realmente innovador e incluso desconcertante que nos obligará a demostrar a la vez nuestros reflejos, nuestra inteligencia y nuestra percepción espacial. Y es que la base de este «Wetrix» será la de construir diques tridimensionales lo suficientemente robustos como para contener agua. Las piezas para la construcción serán muy parecidas a las del «Tetris» y también caerán del cielo, pero lo harán sobre un terreno cuadrado y nosotros deberemos encajarlas de manera que cuando caiga agua ésta no se escape por los bordes del terreno.

Además de piezas y agua habrá fuego que evaporará el agua, piezas que destruirán construcciones, bombas capaces de hacer agujeros en el suelo, hielo, montones de modos de juego y todo ello a velocidad de vértigo y sin dejarnos apenas tiempo a pensar. Al principio resulta enloquecedor, después obsesivo y es que, como los buenos puzzles, «Wetrix» llegará dispuesto a escurrirse en nuestras neurona para que cuando cerremos los ojos no veamos más que diques a punto de rebosar, bombas que caen del cielo y agua, mucha agua.



Bust A Move 2

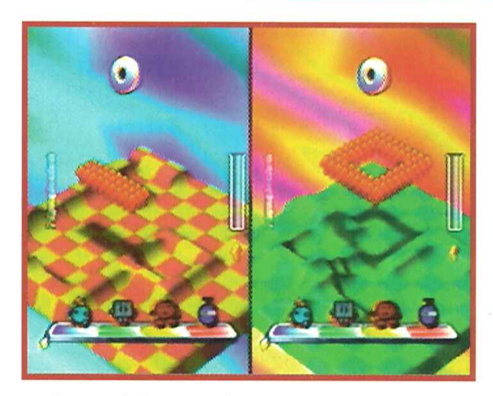


Tetrisphere

Los puzzles parecen haber encontrado en Nintendo 64 terreno abonado para desarrollarse. Contando con «Wetrix» tenemos ya tres exponentes de gran calidad de este adictivo género. Lo más interesante es que los juegos no se parecen nada entre sí y dos de ellos («Wetrix» y «Tetrisphere») resultan totalmente novedosos dentro del género. Una suerte para los usuarios más sesudos de Nintendo 64.



Por primera vez, un juego de Nintendo 64 va a contar con voces y textos traducidas al español. No es que las voces abunden, pero se agradece el detalle.



Como todo buen puzzle que se precie «Wetrix» nos permitirá disputar adictivas y siempre divertidas competiciones para dos jugadores simultáneos.




SÓLO SOBREVIVE EL MÁS RÁPIDO
PlayStation
pc cd rom
MotorHead
Distribuido por:
ArcadiA
FUNSOFT
Gremlin
INTERACTIVE
www.gremlin.co.uk
© 1998 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved. © 1998 Digital Illusions CE AB and exclusively licensed to Gremlin Interactive Ltd. All other trademarks are acknowledged.

Continúa la fiebre del Rol.

WILD ARMS

Los responsables del mercado europeo se están dando cuenta de que uno de los géneros con más adeptos en Japón -el Rol-, funciona también muy bien por estos lares. Así lo demuestra el incesante aumento de lanzamientos de este tipo de juegos en nuestro país, que se verá incrementado con este prometedor «Wild Arms».







En «Wild Arms» se fundirán de manera magistral el Rol y el manga. Ante vuestros ojos desfilará la intro más bella y dulce que hasta el momento ha pasado por la consola de Sony.

Tras el desmesurado éxito de «Final Fantasy VII», Sony ha decidido lanzar al mercado europeo un clásico del Rol en Japón. De hecho, este «Wild Arms» es anterior al monstruo de los tres CD´s, y fue el primero en introducir combates en tres dimensiones dotados de un altísimo nivel de calidad.

En «Wild Arms» podremos empezar a jugar con tres personajes diferentes que, llegado el momento, formarán un equipo indisoluble. Su unión intentará frenar la destrucción de Filgaia, el mundo en el que habitan.

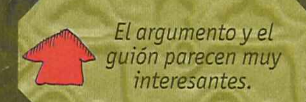
En el pasado, Filgaia estaba protegido por los Guardianes Míticos, quienes hicieron de él un lugar próspero e ideal para vivir. Fue entonces cuando aparecieron los Demonios de Metal, los cuales redujeron el planeta a cenizas. La reconstrucción de este mundo ha sido lenta y trabajosa, y en ningún momento se ha conseguido volver a alcanzar el esplendor vivido anteriormente. Pues bien, justo en el momento en el que el orden ha sido restablecido, el peligro reaparece cobrando la forma de un nuevo ataque de los demonios. Como es lógico, tú serás el encargado de hacerlos fracasar.

De esta manera, tendrás a tus órdenes a una maga y a dos guerreros, con los cuales deberás conseguir que triunfe el bien. Y si tres personajes te parecen pocos, no te preocupes, porque cada uno de ellos tendrá a su disposición más de un centenar de armas, armaduras y hechizos, garantizando de paso la diversión por mucho tiempo. De hecho, sus creadores afirman que la vida de este juego es de al menos 60 horas y además, aparte de un trama principal, incluye diferentes sub-aventuras protagonizadas por cada uno de los personajes.

En cuanto al apartado gráfico hay que decir que, evidentemente, «Wild Arms» no es «Final Fantasy VII» y su planteamiento es el habitual en los RPG clásicos (con una vista superior), pero eso no impide que su aspecto sea muy atractivo y que ofrezca un buen número de detalles de gran calidad.

Por último os anunciamos que Sony España nos ha confirmado que el juego saldrá traducido al castellano.

Con todos estos alicientes está claro que los amantes de las aventuras y los juegos de Rol van a tener a partir del mes próximo un título que no van a poder dejar pasar de largo.



El aspecto gráfico, aunque muy bueno, no llega a sorprender.



Si disfrutaste a tope con «Final Fantasy VII», Sony está dispuesta hacerte repetir la experiencia con un nuevo Juego de Rol de gran calidad y que también aparecerá traducido al castellano.



Impresionantes combates en 3D.

En un buen Juego de Rol no pueden faltar los omnipresentes combates. Aparte de conseguir en ellos jugosas ganancias -el dinero, una vez más, es fundamental-, podremos babear admirando el completo e impresionante despliegue audiovisual que les acompaña. Vamos, que en este sentido no tendrá nada que envidiarle a quién tú ya sabes...

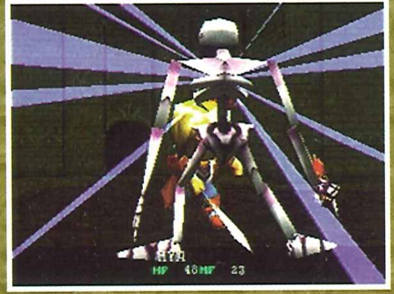












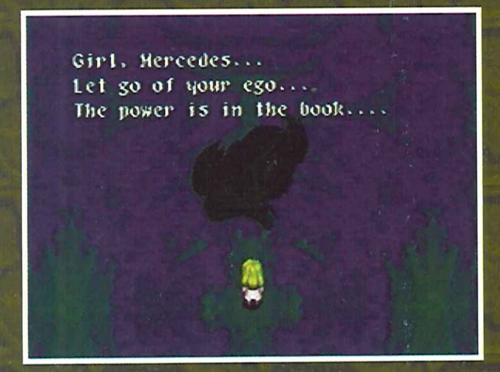


Como veis, el planteamiento gráfico del juego está en la línea de los RPG clásicos. De hecho, este título tiene ya algún tiempo y apareció en Japón antes que el afamado «Final Fantasy VII», quien le ha abierto camino en Europa.





Ciertos detalles nos recordarán a las obras maestras del género. Como podréis observar, al igual que en «Zelda» de SNES, en «Wild Arms» podremos coger objetos y transportarlos.



A pesar de que en estas pantallas los textos están en inglés, no os preocupéis, porque Sony lanzará el juego completamente traducido al castellano.



Tampoco podía faltar la imprescindible pantalla del mapa. Nos será de gran utilidad para orientarnos en los numerosos viajes entre las diferentes ciudades.

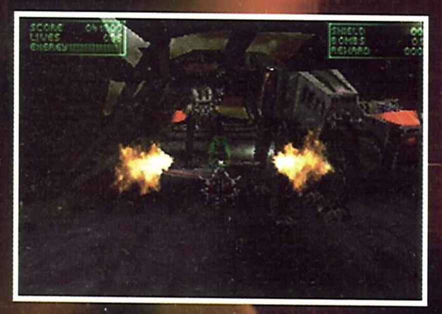


En los combates manejaremos a nuestros personajes por medio de una cruceta de iconos. A través de ella podremos realizar ataques, hechizos o equiparnos.

¡¡ Nos atacan los marcianos !!

VIPER

Ocean nos propone una visión del futuro terriblemente negra, en la que el globo terráqueo sufrirá los embates de una invasión alienígena en toda regla. Sólo un grupo de valerosos hombres equipados con sus destructores helicópteros plantarán cara a la que parece ser la última amenaza para la especie humana y su ecosistema.

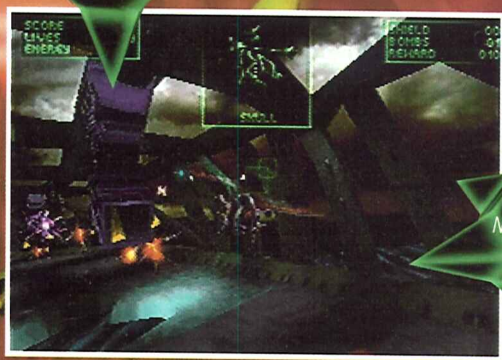




Gráficos, sonido, control,... todo parece genial.

Probablemente estaréis pensando que el argumento no es nada original y en eso lleváis toda la razón. Pero lo que no se puede negar es que este título desprende un halo especial, tiene algo que lo hace diferente a los demás. Otros títulos que abordaron esta temática (por ejemplo «Independence Day») no llegaron a plasmar toda la dureza que implicaría una situación de este tipo o ni siquiera aportaron algo nuevo al nutrido género del Shoot'em up. Por eso los chicos de Ocean han decidido poner manos a la obra con el grato fin de ofrecernos el título que puede llegar a ser de obligada referencia para los apasionados del gatillo fácil. Y no le faltarán méritos para llegar a lo más alto.

Nuestro objetivo se centrará en eliminar cualquier rastro de vida alienígena. Dicho así puede parecer sencillo, pero no pensaréis lo mismo cuando os enfrentéis a centenares de naves, de todos los colores, tamaños y formas, y mucho menos cuando tengáis ante vuestras narices a los grotescos jefes finales, que procurarán pararos los pies por todos los medios. Pero lo que destacará muy por encima de los demás los apartados será la adicción que puede llegar a provocar. Y es que debido a su endiablada jugabilidad os costará horrores soltar el pad. Así que, id aguzando vuestros reflejos porque quizás estemos ante el shoot'em up definitivo para la consola de Sony.



No poder jugarlo acompañados de un amigo

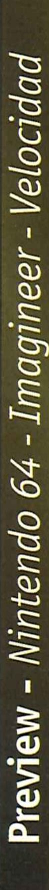


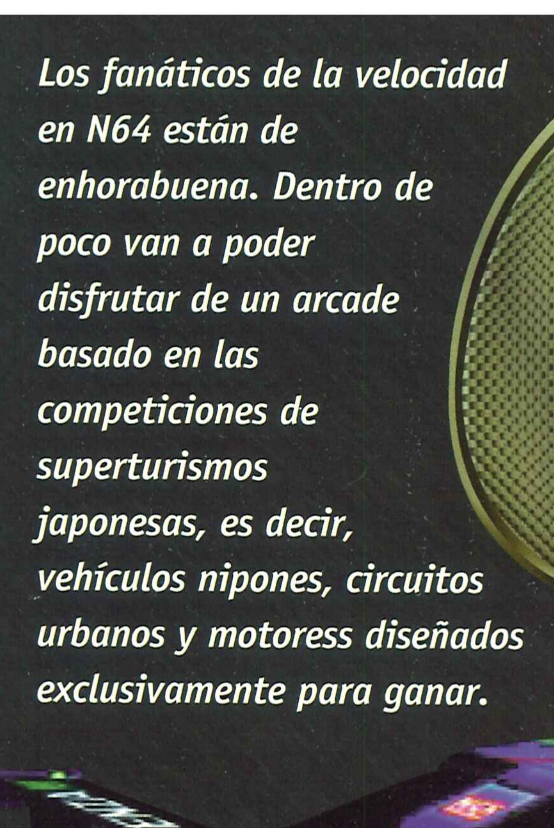
Las oleadas de enemigos llegarán a ser agobiantes. A menudo serás "escoltado" por todo tipo de ingenios intergalácticos que pondrán todo su empeño en derribarte.






Ya a la Venta
EN VIDEO
BRUCE WILLIS
GARY OLDMAN
MILLA JOVOVICH
EL QUINTO ELEMENTO
No hay futuro sin él
EL QUINTO ELEMENTO
VHS
COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
POR LA COMPRA DE
EL QUINTO ELEMENTO
PODRÁS LLEVARTE TU
PlayStation™
SONY
PlayStation
MEMORY CARD
SELECT
START
COLUMBIA TRISTAR
HOME VIDEO
COPYRIGHT © 1997 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. Todos los derechos reservados
and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
PlayStation™





Los fanáticos de la velocidad en N64 están de enhorabuena. Dentro de poco van a poder disfrutar de un arcade basado en las competiciones de superturismos japonesas, es decir, vehículos nipones, circuitos urbanos y motoress diseñados exclusivamente para ganar.

GT64: Las carreras más apasionantes llegan a N64







Disfrutaremos de un espectacular y detallado diseño gráfico donde no faltarán notas tan realistas como la publicidad propia de cada vehículo o las luces de freno.

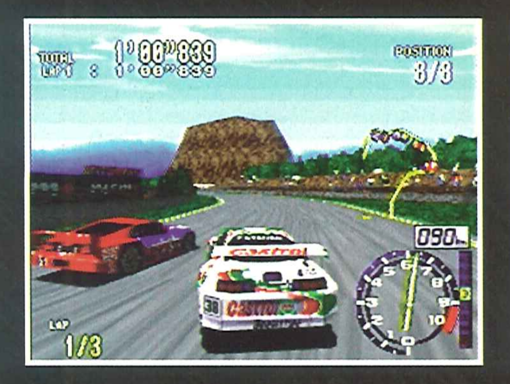
Con «GT 64», Imagineer repite experiencia en N64. Muchos de vosotros recordaréis «Multi Racing Championship», un primer intento de la factoría nipona por acercar los coches a N64. En aquella ocasión se trataba de un juego netamente arcade que nos permitía elegir entre potentes 4x4 o rápidos deportivos, pero ahora la cosa va a cambiar y, siguiendo la moda del momento, Imagineer va a optar por el Gran Touring japonés. Esto significa que tendremos a nuestro alcance 14 escuderías -entre ellas Nissan y Toyota- con sus superturismos más conocidos, además de circuitos urbanos de retorcido trazado y espectacular planteamiento.

El tratamiento gráfico que recibirán los vehículos gozará de un realismo rozando la obsesión. Fijaos en las pantallas y descubriréis hasta la mínima pegatina de publicidad en su sitio. Lo mismo podemos decir de sus circuitos, cargados de detalles y con una solidez más que prometedora.

Seguro que no se os ha escapado el detalle de que este es el más serio de los juegos de velocidad para N64, y esto no será así sólo por su planteamiento gráfico.

A la hora de jugar nos encontraremos con un control ajustado y preciso que promete ser de lo más realista. El contravolante, el freno y el control del derrape serán nuestras únicas armas para enfrentarnos a las complicadas curvas de los seis circuitos iniciales. Además, podremos configurar nuestro vehículo eligiendo el tipo de neumáticos, la transmisión, los alerones...

La presentación no puede ser más prometedora y todo parece indicar que este va a ser el juego de velocidad que todos los usuarios de Nintendo 64 estaban esperando. Por buena pinta no va a quedar la cosa. Pronto lo podremos comprobar.





Por supuesto, podremos retar a nuestros amigos a que compitan contra nosotros en apasionantes "mano a mano".

Los usuarios de N64 amantes de los coches recibirán con entusiasmo este simulador que promete convertirse en el mejor realizado para esta consola.





Habrá cuatro perspectivas diferentes para jugar. Dos de ellas serán interiores y resultarán las más espectaculares.



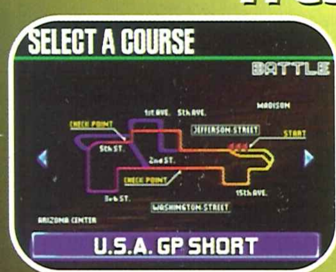
Las colisiones estarán a la orden día, aunque los coches no se abollarán ni se verán afectados por los choques.

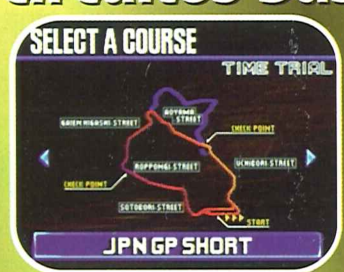


Podremos modificar todos los aspectos técnicos del coche antes de las carreras: neumáticos, alerones, suspensión...



Tres circuitos básicos.







Habrá tres circuitos básicos, a los cuales se les irán añadiendo tramos según avancemos en la competición. Como podréis comprobar por las imágenes, algunas pistas son muy veloces con larguísimas rectas, mientras que otras son muy técnicas con numerosos y enrevesados obstáculos. Esta variedad en los circuitos exigirá de nosotros un control muy preciso.

Coches

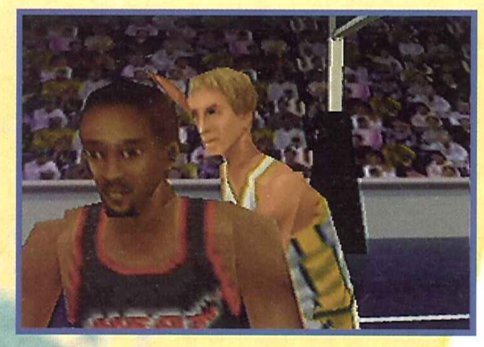


Aquí tenéis algunas de las catorce escuderías que tendremos a nuestra disposición. Como podéis comprobar, se nos ofrecerán todos los datos técnicos relativos a los bólidos, así como las fotos originales de piloto y copiloto.

Kobe Bryant in NBA Courtside

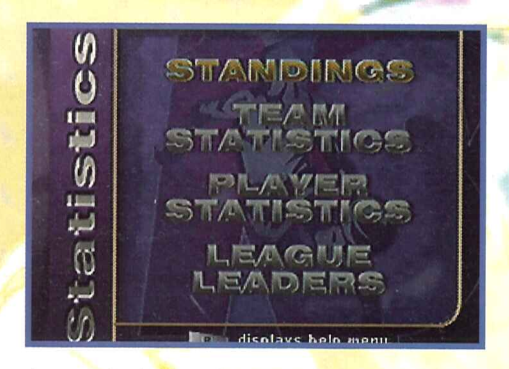
EL BALONCESTO MÁS TREPIDANTE

La nueva apuesta de Nintendo Sports estará centrada en la liga de baloncesto más el espectacular del mundo: la NBA. No importa si ya tenéis alguno de los anteriores títulos de baloncesto editados para N64, este «NBA Courtside» tiene pinta de poder con todos.





La cámara pasará a este plano posterior en los lanzamientos de tiros libres. Apreciad el lujoso reflejo de los focos en el parqué y el brillo del balón.



Los usuarios de Nintendo 64 no se verán privados de las completas estadísticas típicas de los juegos de la NBA. Además, mientras estemos moviéndonos por los menús y submenús, disfrutaremos de un tema cantado.

Para desintoxicarnos del omnipresente mundial de Francia, Nintendo Sports nos acercará en junio el juego más realista para Nintendo 64 basado en la NBA.

Entre otras muchas virtudes técnicas hay que destacar el movimiento de los jugadores que será de lo más suave que hemos visto. Los deportistas se distinguirán gráficamente gracias al trabajado diseño de la complexión y rostro de cada uno de ellos. Y si lo que os preocupa es la jugabilidad, tened en cuenta que se alejará un poco del planteamiento arcade de los anteriores títulos, dándole algo más de importancia a las estrategias de ataque y defensa. Para ello, utilizará distintos tipos de jugadas que se podrán cambiar en cualquier momento del partido. Pero este marcado matiz técnico no enfriará la espectacularidad, ya que el sistema de control permitirá machacar y hacer Alley Oops con la misma facilidad que dar un pase al compañero de al lado. Por cierto, si tenéis Rumble Pak preparaos para sentir en vuestras propias manos toda la vibrate fuerza de los terroríficos mates.

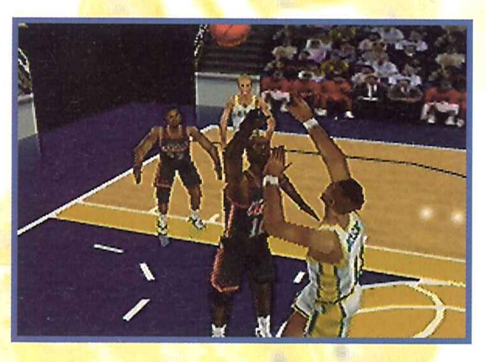
Otro detalle interesante es el dedicado a aquellos chuponcetes que nunca sueltan la pelota. Para ellos se incluirá una barra de energía que al agotarse obligará a pasar a algún jugador menos cansado. Y es que jugando en equipo será fácil concluir la mayoría de las jugadas ya sea machacando y anotando un perfecto triple.



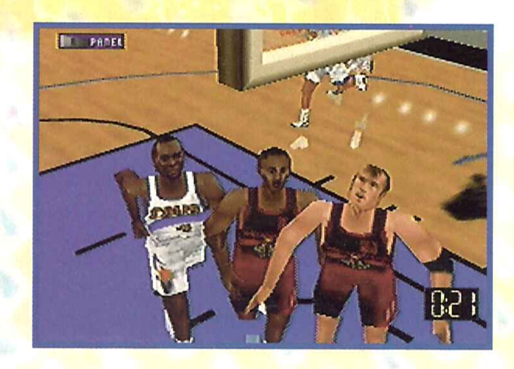
El sistema de control y los movimientos.



Parece algo lento en algunos momentos.



Cuando la acción se acerque a la cualquiera de las canastas, se producirá un cambio de cámara, con un vistoso primer plano del jugador que lleve la pelota.





La espectacularidad de los mates dependerá de la habilidad, posición y energía de cada jugador individualmente. En esta toma, el jugador "machacante" se columpia en el aro.



Podremos escoger entre varias cámaras para jugar el partido con la vista que mejor se adapte a nuestro juego, desde cenital a trasera, pasando por todas las variaciones laterales.

El retorno de un auténtico clásico

SENTINEL Returns

Queridos y viejos amigos: el sentido común impera de nuevo, la justicia existe y «Sentinel» -aquel juegazo que exprimió las posibilidades técnicas del antediluviano Spectrum-, se estrena por fin en el mundo de las consolas. ¡Ah!, y nos hemos enterado de que Geoff Crammond -el programador del juego original- vende su Ferrari del 90 porque piensa comprarse ahora otro más caro...













El Centinela vigila tus movimientos. Tú luchas por absorber su energía, pero él permanece constantemente alerta... La batalla por la supervivencia es una simple cuestión de inteligencia.



Este juego, como la energía, ni se crea ni se destruye, sólo se transforma. Los más viejos del lugar descubriréis que «Sentinel Returns» mantiene la misma estructura y desarrollo que el juego original, pero aprovechando el enorme potencial que PlayStation le ofrece.



Para los que no hayan entendido nada del párrafo inicial, sepan ustedes que estamos hablando de un juego mítico, revolucionario en su época, que -en las "ridículas" 48K de memoria del Spectrum- desplegaba en sus ¡¡10.00 pantallas!! maravillas vectoriales (ahora se dice poligonales) capaces de disolver el más aventajado de los cerebros.

La aplastante supremacía técnica de PlayStation con respecto a aquellos "ordenadores" es palpable, pero el desarrollo de este «Sentinel Returns» será exactamente igual al original (incluirá incluso las mismas funciones de control), por lo que quienes conozcáis la primitiva versión descubriréis que las únicas diferencias se encuentran en las inevitables mejoras gráficas y sonoras, y en el hecho anecdótico de que los textos están traducidos al castellano.

Para los noveles explicaremos que el protagonista de este juego es un ente inmóvil que tiene la capacidad de absorber energía de objetos situados a menor altura que él (árboles, bloques, formas humanas...), y de transportarse de unos cuerpos a otros. Además, la absorción de determinada cantidad de energía le permite la creación de bloques que se pueden apilar, de manera que podremos ir aumentando nuestra altura hasta conseguir absorber por completo al Centinela de cada mundo, el cual se encuentra siempre en la plataforma más alta de los abruptos escenarios. La gracia de todo esto se encuentra en que si nos ve el Centinela, que gira constantemente sobre sí mismo, absorberá parte de nuestra energía.

No os habéis enterado de nada, ¿verdad? Pues esperad al mes próximo y podréis descubrir porqué «Sentinel» fue uno de los juegos más vendidos de su época.

Dispárale a todo lo que se mueva.



Namco se propone hacerte amortizar tu pistola con el juego de disparo más surrealista e hilarante de la historia consolera. «Point Blank» mostrará al mundo la desconocida faceta humorística de los programadores de «Time Crisis» mediante un juego que no por simple dejará de resultar original y divertido.

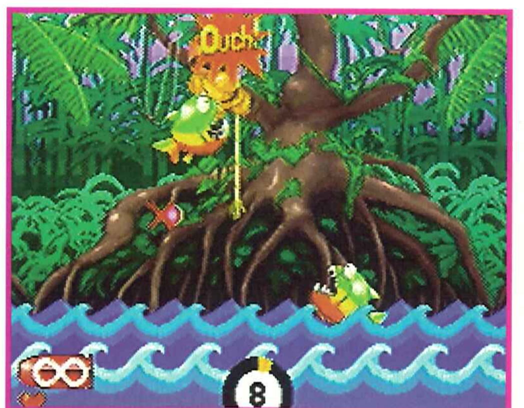




La cantidad y la variedad de las pruebas que se nos propondrán para demostrar nuestra puntería es impresionante. Además, los diferentes modos de juego garantizan una vida muy larga para este juego.









La enorme variedad de pruebas.

Los gráficos son divertidos, pero simples.



Si con «Time Crisis» parábamos de disparar contra mafiosos variados para relajarnos un poquito y darle un sorbo al ya calentorro refresco, en «Point Blank» deberemos hacerlo para no mojar la pistola con los jubilosos lagrimones que nos provocarán las tonterías varias que se nos propondrán como objetivos a cumplir: desmembrar esqueletos, destrozar patos de porcelana, evitar que unas perseverantes pirañas dañen las, al parecer, atrayentes posaderas de nuestros protagonistas... en fin, todo un cúmulo de situaciones absurdas que tendrán como común denominador la continua descarga de nuestros proyectiles en la pantalla.

La dinámica del juego, como veis en las capturas, se basará en ir superando multitud de pruebas de puntería sin conexión alguna, pero, rebuscando dentro de los innumerables modos de juego, encontraremos la inclusión de un innovador JDR, que creará el hilo argumental que podríamos echar en falta.

Además de contar con una intro de gran calidad, unos gráficos "cartoonianos" y unos efectos de sonido desternillantes, este adictivo juego nos dará la posibilidad de enfrentarnos, en variados campeonatos, hasta a siete amigos.

Ya podéis ir preparándoos para disfrutar como si estuviérais en la mismísima feria de vuestro pueblo.



Rallys de bolsillo

V-Rally

La fidelidad de Infogrames a Game Boy está fuera de toda duda y de hecho es una de las compañías que más esfuerzos dedica a apurar las posibilidades de la pequeña Nintendo. La mejor demostración de todo esto es esta impresionante versión de su genial juego de velocidad «V-Rally».





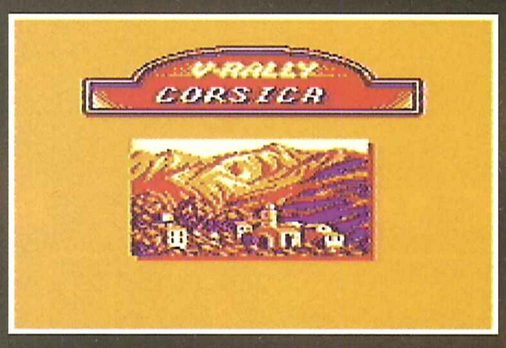
Los datos técnicos apabullan, la sensación de velocidad marea y las imágenes impresionan. Hemos jugado con una eprom a la que aún le faltan muchas cosas por incluir, sin embargo este «V-Rally» portátil ya ha sabido transmitirnos las enormes posibilidades que configurarán el cartucho definitivo.

No es fácil hacer una versión para Game Boy de un juego de PlayStation y menos aún tratándose de un simulador de velocidad que se colocó entre los mejores del momento. Pese a todo Infogrames parece haberlo conseguido trasladando a Game Boy una de las virtudes principales del juego original: su gran sentido del realismo, la velocidad, y la emoción de la competición. Incluso se han añadido alicientes nuevos como la posibilidad de competir contra diez adversarios simultáneos frente a los dos de la versión original.

Los cuatro coches disponibles, son calcos sin color de los originales y en todos los circuitos encontraremos detalles que rápidamente nos guiarán hacia su referente real. Por supuesto podremos competir en un mundial de rallys o probar suerte en el modo arcade donde nuestros tiempos serán los que marquen la continuidad de la partida. Vamos que todo parece indicar que va a andar sobrado de opciones, de calidad gráfica y de jugabilidad. El mes que viene lo comprobaremos.



Uno de los aspectos más llamativos del juego es la calidad gráfica de los coches que han sido adornados con un buen número de animaciones lo que nos permitirá disfrutar de escenas tan espectaculares como esta colisión.



El juego contará con diez circuitos y varios tramos diferentes para cada uno. Además, las pistas del modo arcade no serán las mismas que las del campeonato.



Nuestros bólidos

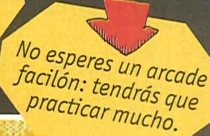
Aquí tenéis los cuatro modelos de coches con los que deberemos enfrentarnos a los rigores de la competición. Como podéis ver hay un representante para cada categoría y cada uno con sus propias virtudes.



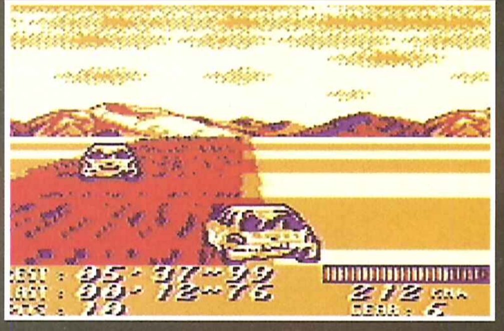




Lo mejor de los grandes del género en tu bolsillo.










BAB'S CHARLET
Campeón de Francia de SnowBoard 1997,
Campeón Junior del Mundo ISF 1995
Asesor técnico en SNOW RACER 98
SR
SNOW RACER 98
Esquí - Freestyle - Alpine Surf - Modo 2 jugadores.
¡Descarga tu adrenalina!
Distribuido por:
ocean
INFOGRAMES
IBERICA
NIDECKER
SNOWBOARDS
DYNASTAR
PlayStation
*Maintenant surfe ! " " and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainement Inc - © 1998 INFOGRAMES MULTIMEDIA
© 1998 PAM Development - Rider : BAB'S Charlet - Photo : Jean-Marc Favre - Distribution exclusive Ecudis.

VELOCIDAD terminal

FORSAKEN

Probablemente ya sabréis lo suficiente de este título como para que tengamos que extendernos en las explicaciones. Sabréis que es un "shoot'em up" subjetivo que lleva al límite el concepto tridimensional del género, permitiéndonos giros de 360º a velocidades de vértigo. Sabréis también que en su faceta de "mata-mata" nos enfrentará contra correosos enemigos de aguda inteligencia que requerirán que afinemos a tope nuestra habilidad. Incluso sabréis que técnicamente es uno de los juegos más impactantes de los últimos tiempos. Y como todo esto ha quedado ya suficientemente claro, quizá lo mejor es que os expliquemos lo que se siente jugando concretamente con la versión para N64 de «Forsaken».

El mes pasado os hablamos de la versión para PlayStation y os comentamos que nos pareció un juego genial, pero que fallaba en el hecho de que en algunos momentos la acción se ralentizaba sensiblemente. Pues bien, de entrada, esta entrega para N64 no sólo ha suprimido por completo este problema, sino que además se ha convertido en uno de los "shoot´em up" más rápidos que hemos visto nunca. Vamos, que con eso de que podemos girar sobre nosotros mismos y a tanta velocidad, no será extraño que en algunos momentos lleguemos incluso a marearnos...



Encontraremos numerosos ítems que nos proporcionarán fudamentalmente armas y energía. Gran parte del éxito de la misión dependerá de que dosifiquemos bien las armas.

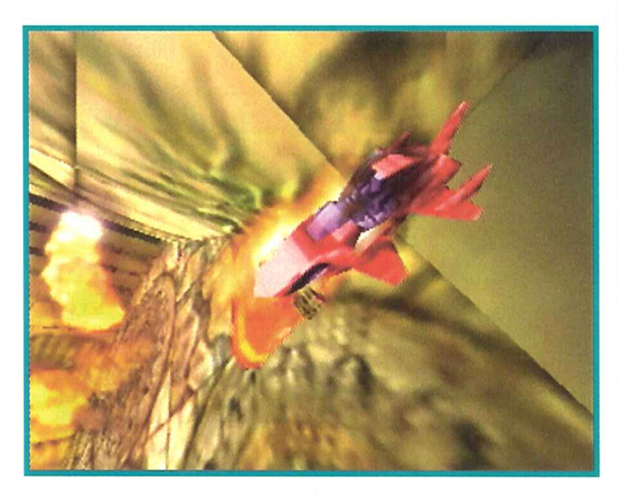


La enorme calidad gráfica que atesora este cartucho se pone de manifiesto en la solidez de las texturas, en los espectaculares juegos de luz y en las coloristas explosiones.

Sin embargo, «Forsaken» no es un cartucho que se deba jugar de una forma precipitada; al contrario: tendremos que medir con precisión y audacia cada uno de nuestros movimientos para evitar ser eliminados por los inteligentes enemigos que campan a sus anchas por los misteriosos y bellos escenarios. Además, como nuestra tarea será siempre la de cumplir alguna misión específica (ya sea encontrar las piezas de un artilugio o destruir un arma enemiga) tendremos que explorar minuciosamente cada rincón de los laberintos, al tiempo que dosificamos los numeroso ítems que nos proporcionan energía, armas especiales y misiles de poder devastador.

Quizás por estas razones -velocidad de vértigo para un juego minucioso-, las primeras partidas te resultarán un poco desconcertantes, pues maniobrar en el espacio con la precisión requerida se hace un poco complicado. Sin embargo, con un poco de práctica irás aprendiendo a disfrutar de un juego que sabe hacerse tremendamente emocionante y que te ofrecerá una experiencia única, nunca vivida con anterioridad en Nintendo 64.

Sonia Herranz



«Forsaken» es un "shoot´em up" impactante, demoledor, que alcanza su máxima expresión en esta versión para N64.



Habrá numerosas puertas que nos cortarán el camino y para abrirlas habremos de realizar una acción muy concreta, ya sea encontrar los interruptores adecuados o acabar con un enemigo determinado.



Una de las peculiaridades de este "shoot´em up" es que los enemigos no se "mueren" con un solo disparo: deberemos pararnos para acertarles varias veces.

FANTASMA





La versión para Nintendo 64 tiene la particularidad de ofrecer -además de la vista subjetiva-, una vista exterior que nos muestra a nuestra moto como una especie de fantasma translúcido.

Esta opción, sin embargo, no es muy jugable, ya que la cámara se acerca y se aleja de la moto y además, no disponemos de punto de mira para apuntar.

CUIDADO CON ELLOS









Nos os extrañéis si os encontráis con un poderoso enemigo que, a modo de jefe final, os ponga las cosas muy difíciles. Muchos de los niveles del juego cuentan con uno o varios de estos engendros mecánicos e incluso es posible encontrárselos de bruces nada más comenzar una fase. Lo ideal es intentar armarse con los misiles más potentes y procurar moverse con rapidez.





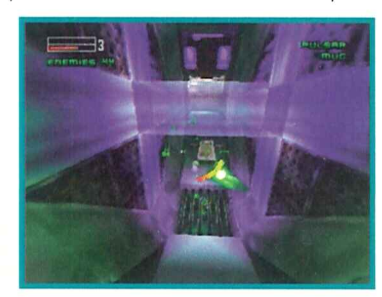


Los peores enemigos son los voladores, pues nos perseguirán a donde vayamos.

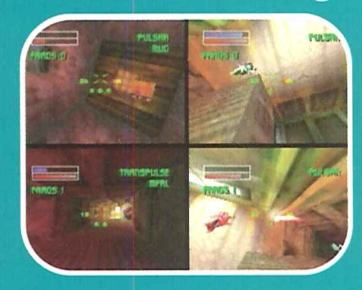
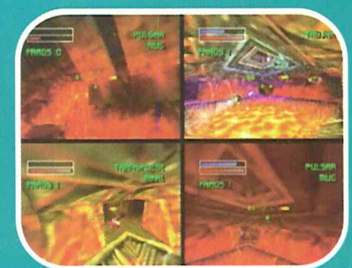
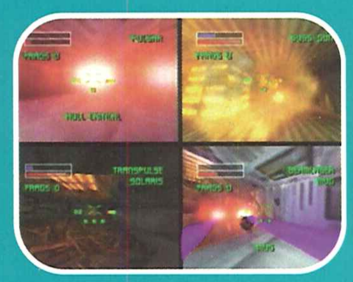


Nuestra capacidad de maniobra es total y podremos movernos libremente en el espacio.

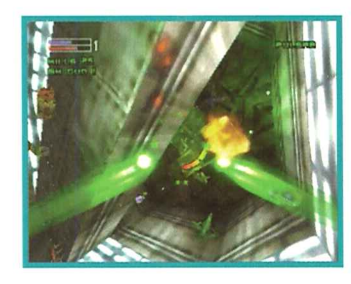




MULTIJUGADOR


Además de ser un "shoot'em up" absorbente para un solo jugador, «Forsaken» nos ofrece un divertido modo multijugador en el que podremos medirnos a otras cuatro motos en dos modalidades diferentes: Sobrevivir o Destruir. La primera está clara: seguir vivo; la segunda contabiliza las veces que destruimos a un rival. En cualquier caso, podremos elegir el escenario.





Los textos están traducidos al castellano, lo que nos permite seguir sin problemas todas las instrucciones.







Cada nivel tiene un enfoque gráfico diferente, pero todos tienen en común una cosa: son complejos laberintos en los que debemos orientarnos sin ayuda.

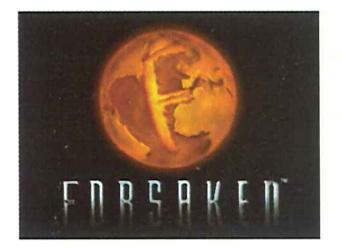
Este título de Acclaim le imprime una nueva dimensión al "shoot'em up", pues su dominio sobre las 3D es total.

MODO BATALLA




Esta modalidad nos invita a jugar ocho niveles como si del juego normal se tratara, con la peculiaridad de que además de cumplir los objetivos propios de la fase deberemos preocuparnos de que otras motos como las nuestras no los cumplan antes o acaben con nosotros.

Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	SHOOT'EM UP
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	IGUANA
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	30
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	96 MEGAS



GRÁFICOS: 95
Total dominio de las 3D, sugerente ambientación, velocidad que raya en el vértigo, gráficos sólidos, texturas reales, efectos de luces y colores antológicos...

SONIDO: 91
Una banda sonora cañera, tan trepidante como la acción, y unos FX explosivos. Voces en inglés.

JUGABILIDAD: 94
No os preocupéis sin en las primeras partidas los controles os superan. Luego el manejo de la moto se hace intuitivo y nos permite actuar con prudencia o rapidez dependiendo del caso.

DIVERSIÓN: 95
El aburrimiento es incompatible con «Forsaken». Es un juego apasionante, largo, difícil y con modos de juego tan variados como divertidos.

VALORACIÓN: 95
Es difícil encontrar en Nintendo 64 -y en ninguna otra consola- un juego tan perfecto técnicamente como «Forsaken». Cuidado hasta en sus más mínimos detalles, tropezamos con escenarios sólidos, efectos de luz alucinantes y una velocidad de impresión. También es difícil que encontréis un juego más emocionante, de una dificultad tan ajustada y tan sorprendente en sus distintas misiones.
Un cartucho imprescindible que pone de manifiesto la supremacía técnica de Nintendo 64 sobre otras consolas.

ALTERNATIVAS:
*Podemos compararlo con el terrorífico **«Quake»**, con el genial **«Turok»** o con el realista **«GoldenEye»**, pero **«Forsaken»** se parece a todos y a ninguno. Es otro rollo. Por su mecánica, estilo de juego y calidad gráfica es una propuesta irresistible.*

MACHINE HUNTER™

Preparado para disparar





ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

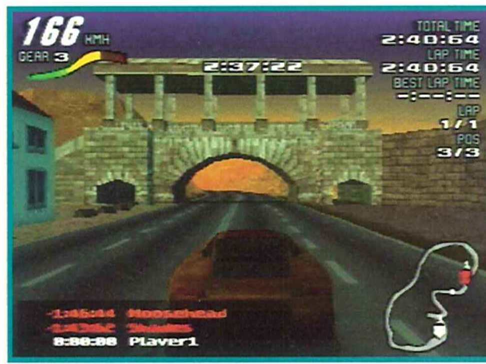






MOTORHEAD







Por los circuitos de PlayStation han pasado ya innumerables simuladores de velocidad. Algunos títulos como «F-1» o el reciente «Gran Turismo» han intentado establecer un entorno lo más realista posible, mientras que otros -como «WipeOut»- han pretendido ir más allá de la realidad, situándonos en escenarios de ciencia-ficción y creando unos vehículos que distan años luz de los que ahora están al alcance de nuestros ojos.

Este «Motorhead» podríamos situarlo en un punto intermedio ente ambos estilos, ya que nos transporta al futuro -aunque no a un tiempo muy lejano- y nos pone al volante de unos prototipos superveloces.

Como carta de presentación, «Motorhead» nos ofrece una vertiginosa intro que a más de uno le quitará el hipo. Tras recuperar el aliento, tendremos un amplio abanico de opciones, entre las que destaca una que nos permite configurar el nivel de detalle gráfico. Cinco modos de juego, tres vistas seleccionables, diez coches, ocho circuitos y la posibilidad de jugar dos personas a pantalla partida conforman la oferta nada desdeñable que ofrece este sorprendente título de Gremlin.

A nivel gráfico, «Motorhead» posee un motor muy compacto, que no sufre ninguna merma ni aún jugando a pantalla partida. Vamos, que no veréis moverse ni un polígono, (aunque sí que se produce a veces un cierto "poping"). Lo mismo ocurre con los parajes por los que se desarrollan las carreras, que han sido elaborados con una tremenda brillantez, y hasta es posible que en más de una ocasión repitamos la carrera con el único fin de admirar ciertas localizaciones.

Pero lo que más destaca de «Motorhead» es la tremenda velocidad a la que transcurren las carreras. Seremos capaces de poner nuestro coche a más de 250 Km/h en un abrir y cerrar de ojos, llegando casi a sentir el aire en nuestra cara. Los vehículos responden al control de una manera más que admirable, permitiendo al jugador habilidoso elaborar milimétricos derrapes y contravolantes.

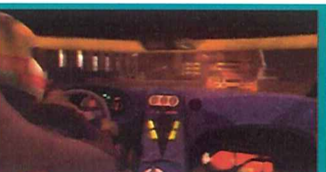
Todas estos detalles configuran un excelente simulador, un brillante arcade de conducción que se sitúa muy por encima de la media y que sabe proporcionar diversión a raudales.

El único problema de este título es que seguramente se verá eclipsado por el lanzamiento del monstruoso «Gran Turismo». Aún así, no paséis de largo ante este juego, pues se convierte en una opción muy interesante para aquellos que busquen velocidad a tope sin complicaciones.

Alberto Lloret

La VELOCIDAD como lema

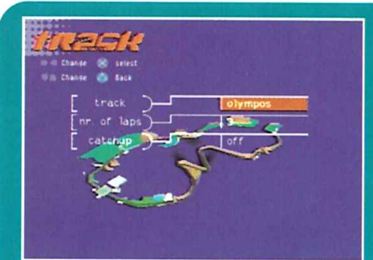




Consola: PLAYSTATION
Tipo: VELOCIDAD
Compañía: GREMLIN
Programación: DIGITAL ILLUSIONS
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 8 CIRCUITOS
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM

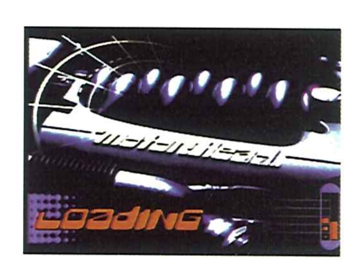
A PlayStation llega un nuevo y vertiginoso arcade de velocidad que nos ofrece unas carreras enormemente divertidas.

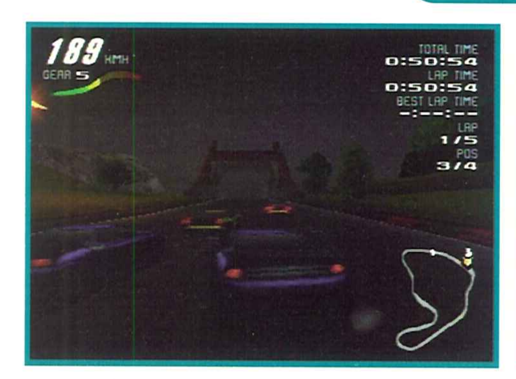
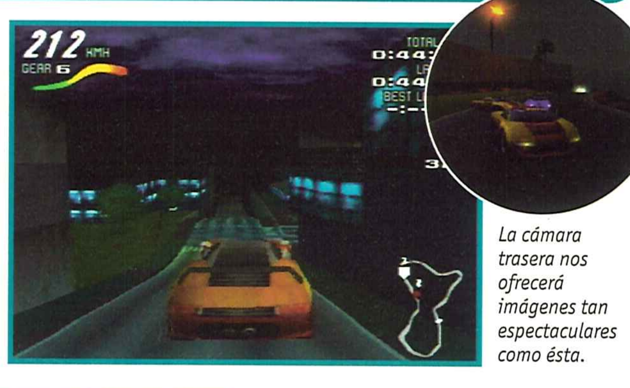


Cuando juguemos contra un amigo se nos mostrará el trazado y podremos variar ciertos aspectos de la carrera.



Tendremos a nuestra disposición diez fastuosos vehículos, contando cada uno de ellos con características propias.





La cámara trasera nos ofrecerá imágenes tan espectaculares como ésta.

GRÁFICOS: 88
Lo que más destaca es la excelente sensación de velocidad. Los escenarios en general están bastante bien, pero algunos resultan un poco sosos.

SONIDO: 86
Melodías "techno" ambientan sin levantar dolor de cabeza. El catálogo de efectos es escueto.

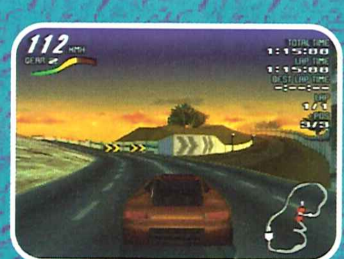
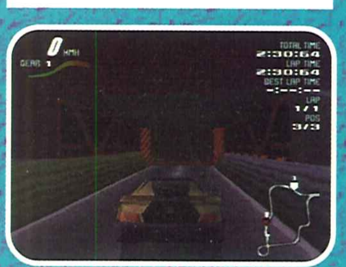
JUGABILIDAD: 93
Se ha optado por un sistema de control muy sencillo, apto tanto para ases del volante como para los no iniciados. Con un control inspirado en los arcades, no podrás decir que se te resiste ninguna maniobra.

DIVERSIÓN: 92
En todos sus modos encontrarás alicientes suficientes como para seguir conectado a la consola varias horas. Como buen arcade que es, te ofrecerá diversión sin complicaciones desde el primer instante.

VALORACIÓN: 89
Estamos ante un arcade que podríamos encontrarnos en los salones recreativos -salvando las distancias-, ya que utiliza su misma fórmula: velocidad altísima y gráficos espectaculares. Evidentemente no es «Gran Turismo» en cuanto a opciones y posibilidades, y quizás esté excento de un carisma aplastante, pero sin duda las carreras resultan tan divertidas y apasionantes como en el que más. Una opción que los amantes de la velocidad pura deben tener muy en consideración.

Caminos cortados

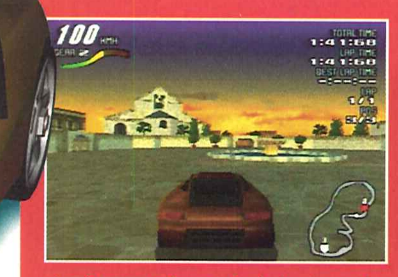
En casi todos los circuitos nos veremos obligados a abandonar la carretera para tomar un camino secundario o cambiarnos de carril, obligándonos a maniobrar en décimas de segundo.

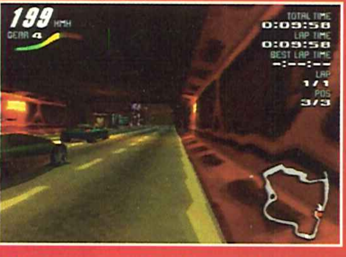





En el modo para dos jugadores sentiremos la misma sensación de velocidad, pero la diversión se multiplica por dos.




La vista posterior es, sin duda alguna, la más espectacular y con la que tendremos una visión más amplia de la carrera.


Si lo tuyo es sentirte dentro del vehículo, esta es tu vista. Con la interior sentiremos la velocidad en estado puro.


La vista trasera es muy útil para comprobar la cercanía del adversario. Por lo demás, es injugable ni un segundo.

ALTERNATIVAS:
*Este título está en la línea de los grandes arcades tipo **«Rage Racer»** o **«Porsche Challenge»** en los que, ante todo, prima la diversión sin excesivas complicaciones. No desmerece frente a ninguno de ellos e incluso les supera en algunos aspectos.*



Panzer Dragoon Saga

Crónicas de dragones

La plasticidad del universo «Panzer Dragoon», su intenso argumento, sus épicas historias, han dado lugar a un RPG original y diferente que aprovecha estas virtudes muchísimo mejor que el estilo "shoot'em up" utilizado anteriormente en esta serie. «Panzer Dragoon Saga» se convierte, de esta forma, en uno de los títulos más bellos para una consola, tanto por su argumento como por su plasmación gráfica.

Los que conozcáis las anteriores entregas sabréis que el auténtico protagonista de este juego es el universo creado para él, en el que la tecnología y las máquinas de guerra conviven con supersticiones y criaturas de leyenda. En este mundo, desgarrado por guerras y por la búsqueda de la sabiduría de la Edad de los Antiguos, aparece un dragón dispuesto a equilibrar la balanza del bien buscando la ayuda de un paladín humano que, obviamente, seremos nosotros. Así las cosas, nuestra tarea será acabar con los malvados que pugnan con hacerse con el poder.

Pero ahora el éxito no dependerá de la habilidad y la puntería, sino de la inteligencia y de la estrategia. Ahora seremos protagonistas de una aventura que incluye los ingredientes típicos de los buenos Juegos de Rol pero que se ve mejorada por un importante número de detalles de una gran originalidad.

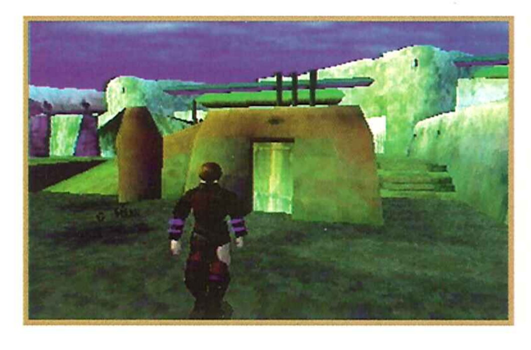
Como la mayoría de los juegos de rol, «Panzer Dragoon Saga» nos propone dos tipos de escenarios bien definidos. Por un lado tenemos las aldeas, ciudades o campamentos en los que podremos encontrar pistas, hablar con los paisanos, comprar ítems... Después están las zonas abiertas, donde seremos continuamente atacados y donde tendremos que resolver puzzles, encontrar objetos o acabar con el malo de turno.

Todos los escenarios serán tridimensionales, permitiéndonos una amplia libertad de movimientos. Además, estos decorados están diseñados con una gran imaginación y nos sumergirán en un mundo fantástico, mágico, que nos recuerda en algo al universo ideado por el dibujante de comics Moebius.

En cuanto al sistema de juego, será el de un RPG en el que, además de hablar con otros personajes, recoger objetos, etc... nos veremos sorprendidos en muchos momentos por ataques enemigos. Normalmente estos combates se producirán cuando viajemos a ➤



En cualquier momento del juego podremos acceder a este menú que a su vez nos llevará a otras pantallas de control. Desde aquí podemos ver nuestro estado de salud, la experiencia, el dinero... Además podemos modificar a nuestro dragón, usar ítems, ver el mapa...









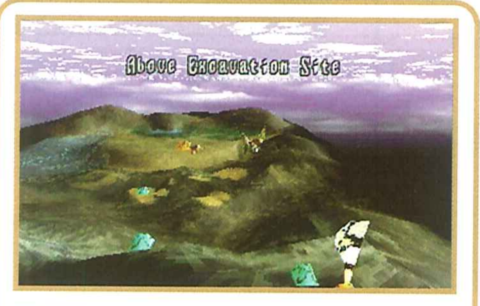
Además de una intro de más de diez minutos, podemos disfrutar de muchas animaciones que resaltan los puntos más dramáticos de la historia.

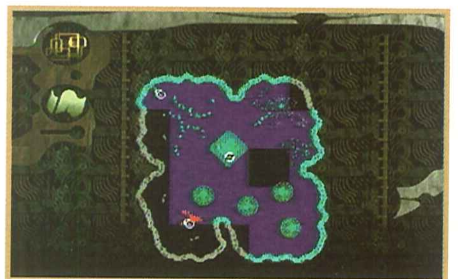


Un control muy práctico y sencillo

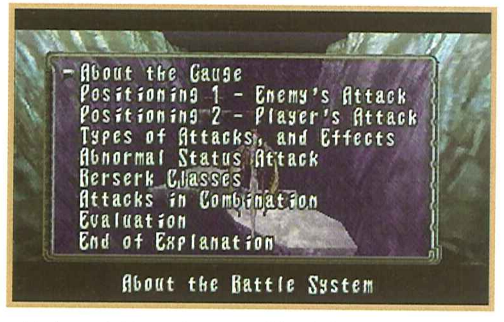
Podemos andar o volar libremente por los escenarios 3D, pero para recoger objetos, hablar con personajes o simplemente mirar, deberemos activar una mirilla que, al pasar sobre algo interesante, cambia de color. Pulsando el botón de disparo, la acción se inicia sola.







Para movernos por las distintas localizaciones de este vasto mundo usaremos el mapa superior, seleccionando el sitio al que queremos ir. Para orientarnos en estos lugares (menos cuando son ciudades) dispondremos del mapa inferior.



A lo largo del juego iremos recibiendo instrucciones para aprender a controlar las distintas opciones. Lo malo es que, aunque resultan sumamente útiles, están en inglés.



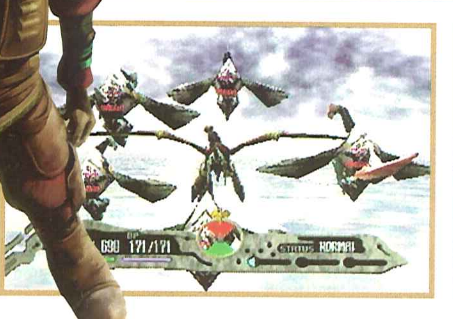
Tras derrotar a un enemigo recibiremos unos puntos de experiencia que, según se van a cumulando, van incrementando las distintas habilidades de los héroes.

El mítico «Panzer Dragoon» se renueva para convertirse en una maravillosa aventura imprescindible para los usuarios de Saturn.





Desde el menú principal también nos será posible visualizar a los enemigos con los que hemos luchado al menos en una ocasión. Podremos rotarlos a nuestro gusto, hacer zoom, e incluso recibir todo tipo de información sobre sus características. Y es que este juego está repleto de detalles de gran calidad y originalidad.





Combates en movimiento

Los enemigos aparecen de la nada, la escena cambia y entra en juego la estrategia, pero no la típica de otros RPG: nuestro turno de lucha empieza cuando se llena la barra de energía y entonces seleccionamos arma, ítem o magia, pero también debemos movernos en torno al rival buscando su punto débil y el lugar desde el que él nos causa menos daño.



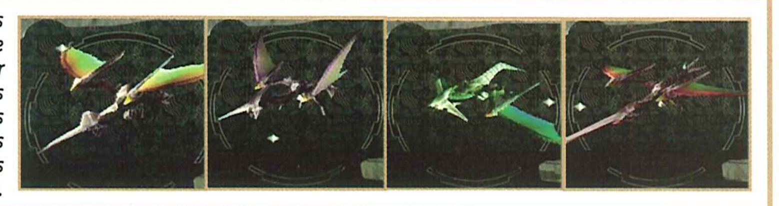


Cada vez que seleccionamos un objeto con la mira, éste pasará a formar parte del inventario automáticamente.



Antes de algunos combates podremos recibir información sobre los puntos débiles de nuestros rivales.

En cualquier momento podemos cambiar la actitud del dragón para que sea más ágil, fuerte o con más poder mágico. Para ello hemos de repartir los puntos que tenga en cada uno de estos aspectos buscando el que mejor nos convenga en cada ocasión. Como veis su aspecto físico también variará.





El mundo al que nos transporta «Panzer Dragoon Saga» es de los más bellos que hemos visto nunca.



El paso del tiempo será importante para el desarrollo de la historia, ya que, por ejemplo, no será lo mismo visitar la plaza del pueblo de día que de noche.





lomos de nuestro dragón , lo cual nos llevará a vivir los típicos enfrentamientos por turnos pero con una particularidad: que estos combates no serán estáticos, sino dinámicos. Es decir, que además de seleccionar el arma, magia o ítem a emplear, también deberemos movernos en torno al rival buscando sus puntos débiles o la zona donde sus ataques nos causen menos daño.

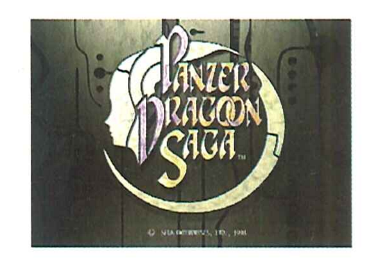
Otro punto original de este título será el hecho de que para hablar con alguien, comprobar la naturaleza de cualquier objeto e incluso cogerlo tendremos una especie de punto de mira que podremos desplazar sobre cualquier elemento de los escenarios.

El único punto negativo de «Panzer Dragoon Saga» es el del idioma, ya que las voces se han quedado en japonés y los textos en inglés. Aunque este detalle no resulta vital, sí que es cierto que será un problema para quienes desconozcan totalmente este idioma.

A pesar de ello, «Panzer Dragoon Saga», por argumento, por estética, por originalidad y por desarrollo, es uno de los juegos más carismáticos de cuantos podemos encontrar en estos momentos no sólo para Saturn, sino para cualquier consola.

Sonia Herranz

Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	RPG
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	4 CDs



GRÁFICOS: 94
Además de la impresionante intro y sus realistas animaciones, el juego cuenta con una increíble belleza estética que se desarrolla en un mundo totalmente 3D.

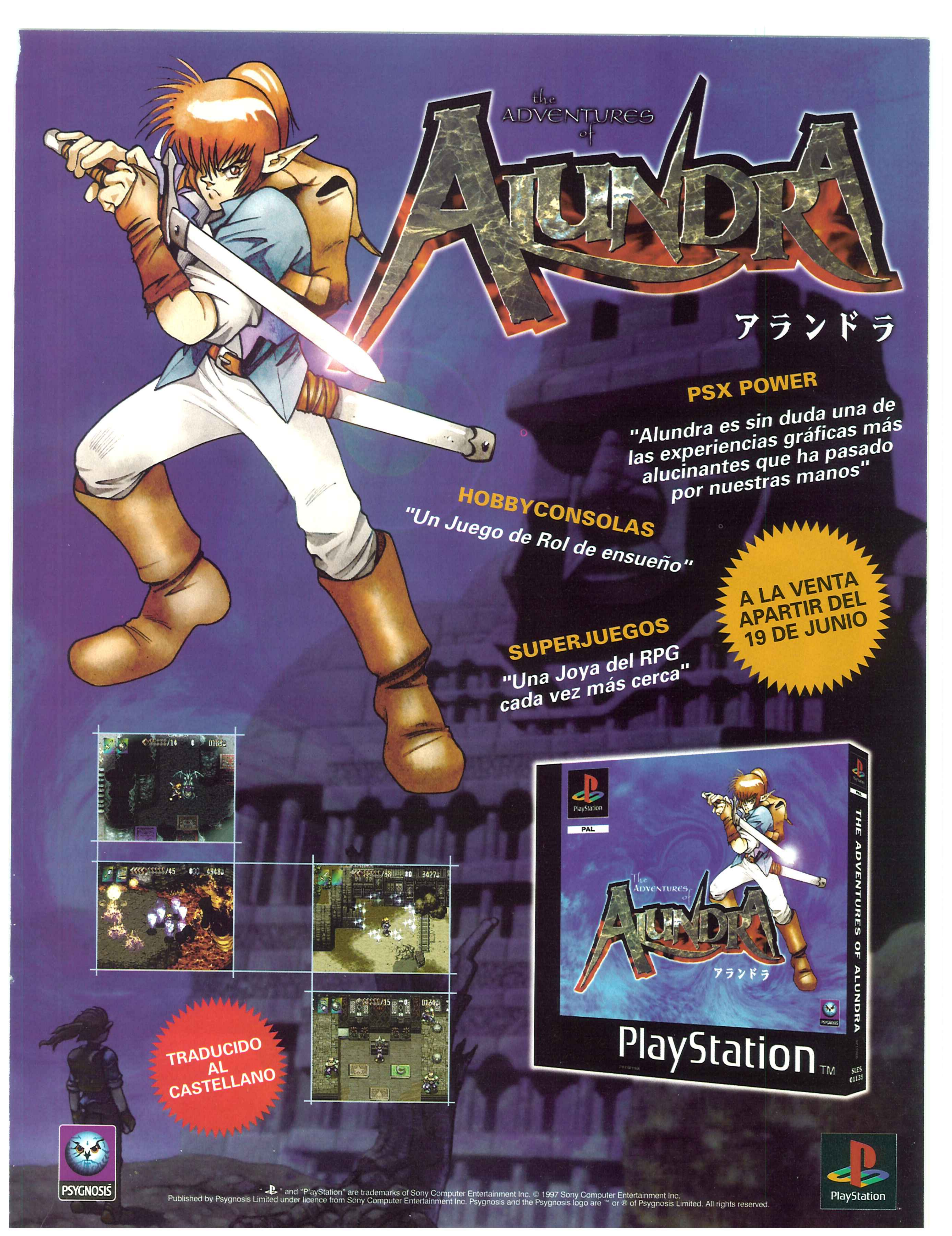
SONIDO: 89
Melodías épicas, vibrantes y muy a tono con la acción. Una lástima que las voces no estén dobladas.

JUGABILIDAD: 94
El control del protagonista es un poco duro, aunque como su tarea es de investigación, no importa demasiado.
El manejo de los menús es fácil y sencillo, igual que el control del dragón.

DIVERSIÓN: 95
Una genial aventura que sabe envolver con su argumento, con el desarrollo de su historia y con el atractivo de sus personajes. Se hace muy adictivo y te enganchará por mucho, mucho tiempo.

VALORACIÓN: 94
Por estética y por técnica este es un juego que los usuarios de Saturn no pueden dejar pasar.
Los seguidores de la aventura descubrirán los elementos principales de este género, pero tratados desde un punto de vista muy original que añade un montón de nuevos alicientes al desarrollo del juego y que da como resultado un título absorbente y dotado de un enorme carisma.
Un juego maravilloso que te transporta a un mundo mágico, único, al que sólo puede reprochársele que en él se hable en inglés.

ALTERNATIVAS:
*Es difícil encontrar una alternativa a un juego tan genial como éste. Tenemos brillantes aventuras gráficas como **«Atlantis»** o buenos RPGs clásicos como **«Shining Wisdom»**, pero **«Panzer Dragoon Saga»** es un juego inigualable.*


the ADVENTURES of
ALUNDRA
アランドラ
PSX POWER
"Alundra es sin duda una de las experiencias gráficas más alucinantes que ha pasado por nuestras manos"
HOBBYCONSOLAS
"Un Juego de Rol de ensueño"
A LA VENTA APARTIR DEL 19 DE JUNIO
SUPERJUEGOS
"Una Joya del RPG cada vez más cerca"
TRADUCIDO AL CASTELLANO
PlayStation
PAL
The Adventures of
ALUNDRA
アランドラ
THE ADVENTURES OF ALUNDRA
PlayStation™
SLES 01135
PSYGNOSIS
PlayStation
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Psygnosis Limited under licence from Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Limited. All rights reserved.







Ingeniero en bombas y petardazos

Bomberman World

Después de disfrutar de mil y una versiones de Bomberman en casi todos los formatos existentes, Hudson nos trae por fin a PlayStation la correspondiente versión de su famoso puzzle. Y decimos por fin porque este héroe cabezón (y nunca mejor dicho) se ha resistido más de dos años a los encantos de la máquina de Sony, cosa bastante extraña si tenemos en cuenta que el personaje de Hudson es uno de los más prolíficos en el mundillo consolero. Pero bueno, nunca es tarde si la dicha es buena. Y en esta ocasión, lo es.

Centrándonos en esta entrega, «Bomberman World», -partiendo de la conocida base de hacer estallar bombas y con un planteamiento muy similar al visto hace tiempo en Super Nintendo-, nos permitirá disponer de tres modos de juego: el Modo Historia, consistente en recorrer pequeñas fases en cuatro planetas hasta encontrar a uno de los eternos enemigos de Bomberman; el Modo Batalla, en el que podremos jugar todos contra todos o por equipos en diferentes escenarios, con diez personajes a elegir y opciones para activar o desactivar diferentes tonterías; y el Modo Desafío, donde la rapidez es lo más importante, pues podremos escoger entre laberínticos recorridos de 2 ó 5 minutos de duración. De estos tres sistemas, el modo Batalla es el que menos satisfacciones os dará si jugáis solitos, pero si sois víctimas de una visita familiar, será la mejor opción para mantener a todos vuestros primitos reunidos y sin que os asalten el frigorífico.

Como podéis comprobar en las pantallas, el nivel gráfico del juego no es excesivamente espectacular para los tiempos que corren, pero ¿quién quiere un Bomberman poligonal, con lo bien que se desenvuelve con los simples y añorados sprites? La virtud de este puzzle siempre ha sido la jugabilidad, y esta nueva entrega para PlayStation no es una excepción. Cierto que se asemeja bastante al planteamiento gráfico de las 16 bits (menos en las secuencias de introducción, claro), pero con tantos modos de juego, tres niveles de dificultad y la multitudinaria variedad de ítems, «Bomberman World» se basta y se sobra para convertirse en uno de los juegos más divertidos y jugables para PlayStation.











Ya hemos limpiado esta fase, y hemos cogido los cristales necesarios para abrir la puerta-casco que nos lleva al siguiente nivel.



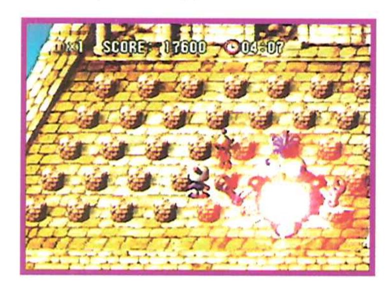
Consola: PLAYSTATION
Tipo: ARCADE
Compañía: HUDSON SOFT
Programación: HUDSON SOFT
Nº de jugadores: DE 1 A 5
Nº de fases: MÁS DE 20
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM





Cada planeta tiene cinco zonas o fases; en las tres primeras abundan los pow-up para poder cargarte a los jefes de las últimas.

Una de las sagas más divertidas de la historia de los videojuegos se estrena por fin en la máquina de Sony.





No os preocupéis por las piedras que hay en la vía, la vagoneta destruye todo lo que encuentra, incluso enemigos despistados.

El bono-transporte









Tras horas y horas de caminar como un peregrino, nuestro hidrocefálico protagonista tendrá la oportunidad de subirse, en ciertos momentos, en artilugios que van desde simples plataformas móviles a pizpiretas vagonetas y escaleras (!?). Incluso podemos montar en unos bichitos que son propiedad de los jefes finales.





GRÁFICOS: 82
Tiene la misma estructura que la versión de 16 bits, pero con las lógicas mejoras en cuando a renderizaciones, efectos y apariencia tridimensional.

SONIDO: 80
Voces en japonés y musiquillas bastante cuidadas. Los FX, los de siempre.

JUGABILIDAD: 90
Como en todo «Bomberman», controlas a tu personaje casi sin manos. Aunque a veces es dificilillo el condenado.

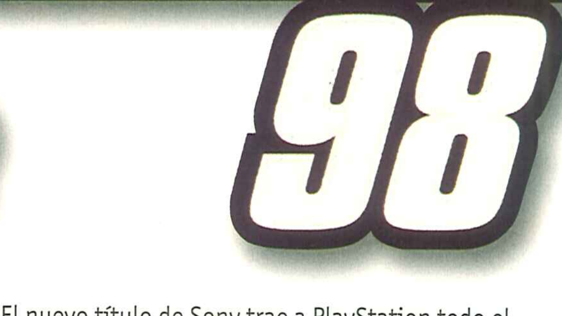
DIVERSIÓN: 92
Adictivo como el que más. Los distintos modos de juego os harán sudar lo vuestro. Y en cuanto tengáis compañía, no dejaréis de disputar batallas por equipos.

VALORACIÓN: 90
«Bomberman World» provoca nervios, risas y, a veces, frustración (a ciertos enemigos finales ya los hemos denunciado en comisaría), cosa difícil de conseguir con un solo juego, pero además tiene ese "yo-no-se-qué" que convierte a un simple programa en un entretenimiento inigualable.
Además tiene el agradable detalle de traer los textos en castellano.
Si la versión para N64 fue criticada por algunos seguidores del personaje por mejorar los gráficos pero empeorar la jugabilidad con respecto al original, los usuarios de PSX quizás podréis echar en falta un aspecto gráfico más espectacular, pero la jugabilidad se ha mantenido intacta.

ALTERNATIVAS:
*«Bomberman» tiene una personalidad muy definida, por lo que resulta difícil compararlo con otros juegos. Hablando de puzzles en general, tienes **«PoyPoy!»** o **«Bust a Move 3»**, pero repetimos que cada uno ofrece un sistema de juego propio.*



Los BAJITOS ya podemos "MACHACAR"



El nuevo título de Sony trae a PlayStation todo el espectáculo que este deporte ofrece en la cancha. La realización gráfica se acerca a la realidad hasta tal punto que desde lejos y con un poco de imaginación -y otro poco de miopía- os parecerá estar contemplando una retransmisión televisiva. Disponemos de siete cámaras a escoger para ver los encuentros, todas ellas perfectamente jugables, y otra de primer plano encargada de repetir las canastas más espectaculares. Los jugadores y sus movimientos son totalmente creíbles, ya que el rostro y la complexión física de cada uno de ellos han sido representados con fidelidad canina, y los movimientos son muy rápidos y naturales. Además, las diferentes canchas están representadas con todo lujo de detalles, sobresaliendo los reflejos sobre el parqué.





Los partidos entre All-Stars del Este y el Oeste se disputan en el Madison Square Garden. Todo un lujo en canchas de basket.

La desorbitada cantidad de posibilidades a la hora de manejar a los jugadores, tanto individualmente como en equipo, es otro de los puntos fuertes del juego. Individualmente disponemos de pases normales y rápidos, varios tipos de driblings, amagues de pase y de tiro... en fin, todo lo que podríais hacer con el balón en la realidad excepto desinflarlo. Lo único que no podréis controlar será el tipo de machaque, que dependerá de la habilidad del jugador en cuestión y de la posición en la que éste se encuentre.

Y si buscáis que vuestro equipo se comporte como vosotros queráis, también lo conseguiréis gracias a un sistema la mar de simple: pulsad dos botones laterales y aparecerán las opciones de defensa o de ataque, dependiendo del equipo que tenga el balón en esa jugada. También, pulsando sólo uno de los botones laterales, aparece encima de cada jugador de vuestro equipo un símbolo correspondiente a cada uno de los botones, así tenéis el pase asegurado al jugador que elijáis. A pesar de esta aparente complejidad, tras echar cuatro partiditos, manejar a los jugadores y utilizar estos menús es algo muy intuitivo.

Para los estudiosos de las estadísticas, además de las que se presentan al terminar cada uno de los cuartos del partido, se incluyen todas las que podáis desear en cuanto a información histórica y actualizada, además de todo lo referente a vuestros propios campeonatos, playoffs y partidos amistosos.

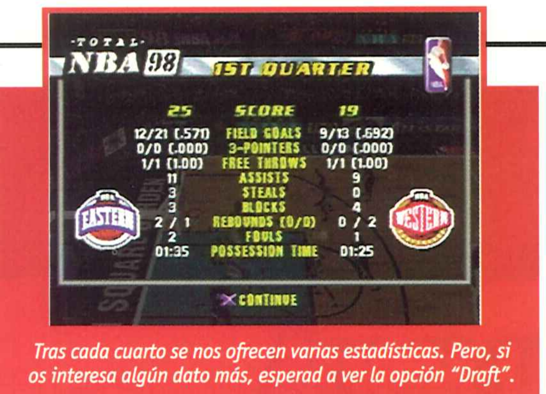
«Total NBA 98» es, en definitiva, un simulador completo, jugable y real como él sólo. Muy recomendable.

Javier Domínguez

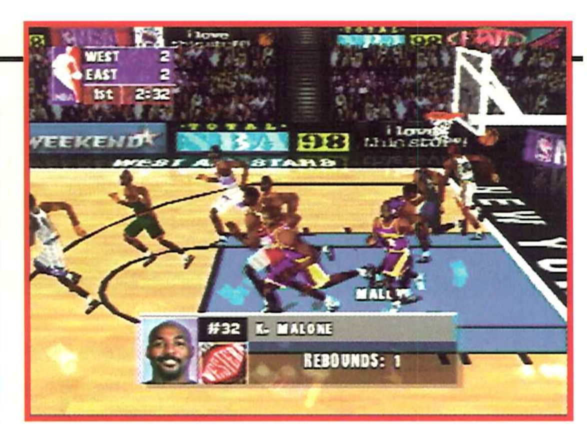


CONTROL TOTAL

Esos símbolos que representan los botones del pad son nuestros mayores aliados, pues, pulsando en la situación de arriba, pasaréis la pelota al jugador que elijáis, mientras que, en la situación inferior, elegiréis la estrategia de ataque que deseéis.



Tras cada cuarto se nos ofrecen varias estadísticas. Pero, si os interesa algún dato más, esperad a ver la opción "Draft".



Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	SONY
Programación:	SONY
Nº de jugadores:	DE 1 A 8
Nº de fases:	LIGA Y PLAYOFF
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM







Sony nos presenta una nueva entrega de su saga de baloncesto que le hace honor a su nombre y se convierte en el simulador de basket TOTAL.





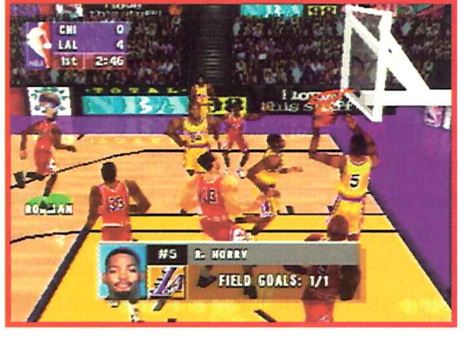
GRÁFICOS: 90
Jugadores reconocibles, canchas perfectas y movimientos rápidos aunque algo bruscos en ciertos lances.

SONIDO: 91
Funky para los menús y efectos con mucha calidad. El público no deja que te olvides de él.

JUGABILIDAD: 93
Esto sí que es controlar un equipo. Haces las veces de entrenador y jugador sin tener que pausar el juego para nada.

DIVERSIÓN: 95
Si quedáis para jugar con dos o más personas, lo mejor sería que os llevéseis los sacos de dormir.

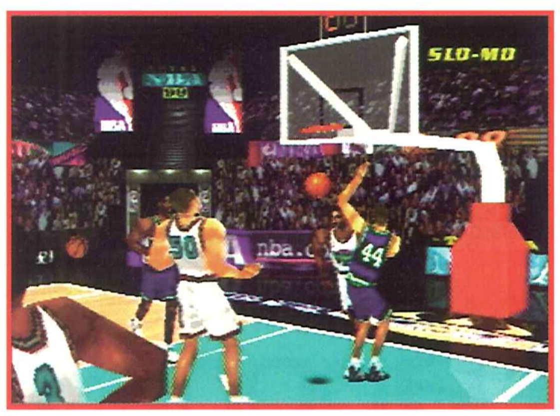




El realismo, la espectacularidad y la cantidad de opciones que ofrece este título son impresionantes. Sin duda, los aficionados al baloncesto disfrutarán a tope, y los que no lo son, también.

VALORACIÓN: 93

La gran afluencia de títulos basados en la NBA, puede provocar que un buen juego pase desapercibido para algunos lectores no interesados en el baloncesto. Pues tanto si eres un fan de la NBA como si no, debes probar este «Total NBA ´98».
La sencillez de manejo que se ha conseguido, los trabajados gráficos y la emoción que trasmite, son argumentos más que suficientes para hacerse con él. Lo único negativo es la brusquedad en los "alleyhops" o "flies" y los comentarios en inglés (que, bien mirado, son bastante normales en la NBA). Pocas ocasiones hay de disfrutar de un juego deportivo que te da un control tan "total".





Podréis realizar los cambios que creáis oportunos antes de y durante los encuentros. Además, también existen opciones de compra y venta de jugadores, reales por cierto.







ALTERNATIVAS:
El único título que podría plantarle cara a este juego sería «NBA Live 98» de EA. Si tus preferencias se decantan por un baloncesto más arcade y menos realista, ahí están «NBA Jam T.E.» y «Slam & Jam». Pero este «Total NBA ´98» es más que recomendable.





MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

Rara es la ocasión en la que un juego destaca en todas sus dimensiones. Por suerte, y cada vez más a menudo, llegan juegos que alcanzan un gran nivel en cada uno de sus apartados, tal y como sucede con esta última incursión de Goemon en el mundo de las consolas, más concretamente en el de Nintendo 64

La saga de Goemon se ha caracterizado siempre por combinar de una manera interesante las plataformas con la aventura, aliñándolo todo con detalles de "action RPG". Estas premisas se mantienen en este «Mystical Ninja. Starring Goemon», juego que deja atrás sus clásicos escenarios compuestos por pixels para dejarle paso a unos detallados y gigantescos mapeados tridimensionales, que recuerdan en cierto modo a los vistos en «Mario 64». Idéntica transformación han sufrido los simpáticos compañeros de fatigas de Goemon quienes, a pesar de su nuevo y poligonal "look", siguen resultando igual de divertidos que siempre -sobre todo el rellenito y amanerado Ebisumaru-.





La variedad de situaciones a las que tendremos que enfrentarnos es enorme, y la dificultad de algunas de ellas será más que considerable.

Todos los elementos jugables que han caracterizado a esta saga en 16 bits han sido mejorados para la ocasión, completando un cartucho de una notable calidad general. En él, deberemos recorrer amplísimos mapeados charlando con personajes, comprando ítems, eliminando a enemigos, saltando plataformas (a medida que avancemos en el juego este apartado se irá complicando hasta la saciedad) y afrontando numerosos subjuegos que en ocasiones resultan incluso más apasionantes y divertidos que el juego principal. Tampoco falta en ningún momento el sentido del humor, ni las típicas y pegadizas canciones japonesas, las cuales harán las delicias de los seguidores de las modas niponas.

Todo esto en principio resulta muy atractivo y, sin duda, los fans del personaje encontrarán un juego que les entusiasmará. Sin embargo, «Goemon» tiene, en nuestra opinión, dos problemas a tener en cuenta. En primer lugar, todos los diálogos están en inglés, y éstos poseen una notable importancia en el desarrollo del juego. Por otra parte, algunos escenarios son demasiado grandes, lo que provoca que en muchas ocasiones tengamos que andar "Kilómetros y kilómetros" sin ninguna otra cosa que hacer, con la consiguiente pérdida de ritmo que esto conlleva.

A pesar de estos detalles, hay que agradecer la presencia de Goemon y compañía en nuestro país, pues sin duda es un personaje que cuenta con muchos seguidores incondicionales. Y a partir de ahora, seguro que contará con más.

Alberto Lloret

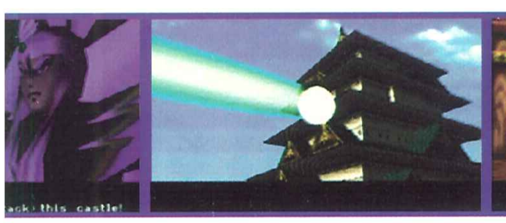
GENUINO















Al inicio y en algunos momentos del juego veremos unas divertidas escenas animadas al más puro estilo japonés que, además, estarán amenizadas con melodías cantadas en este idioma. Los amantes de los animes y el manga disfrutarán a tope con estos "bellos momentos musicales".



Manga, RPG, plataformas, acción... todos estos elementos se combinan en este peculiar cartucho que te transportará a un mundo 3D plagado de sorpresas.




Dialogar con otros personajes resulta imprescindible, pues nos darán las claves para continuar nuestra aventura. El inconveniente es que los textos están en inglés.

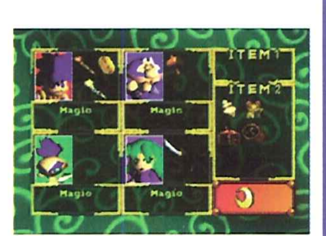




Las tiendas también juegan un papel importante. En ellas podremos comprar diversos tipos de comida, armas y armaduras.

Los protagonistas





Goemon no estará solo en su aventura. Sus compañeros de siempre -el divertido Ebisumaru, el pequeño robot Sasuke y la ninja Yae- se le irán uniendo a lo largo del camino y podremos alternar el control entre uno y otro en el momento que queramos.



Ebisumaru



Yae

Impact, el robot que patina







Uno de los "subjuegos" más divertidos que encontraremos será el que nos invita a meternos en el interior de un gigantesco robot, al más puro estilo del mítico Mazinger Z. Con él deberemos destruir una ciudad y posteriormente enfrentarnos en un apasionante combate a otro enorme e incombustible robot.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Aventura
Compañía:	Konami
Programación:	Konami
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	17
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	128 Megas



Gráficos: 92
Konami ha realizado un muy buen trabajo a nivel gráfico, creando enormes y bellos escenarios 3D para explorar.

Sonido: 90
Las canciones japonesas son lo mejor del cartucho en este sentido. Los efectos quedan en un segundo plano.

Jugabilidad: 86
En algunos momentos el control no será todo lo preciso que sería deseable. Por si fuera poco, la cámara -automática- en ocasiones nos lo pondrá aún más difícil.

Diversión: 90
Tiene muchos cambios de ritmo: momentos apasionantes dejan paso a otros en los que la acción decrece estrepitosamente. La diversión crece a medida que avanzamos.

Valoración: 89
Extraño este «Goemon». Es un cartucho que puede llegar a apasionar a unos y resultarle algo aburrido a otros. Sin duda es un juego de una gran calidad técnica y ofrece algunos de los momentos más intensos y divertidos que hemos visto en un juego. Sin embargo, su ritmo es excesivamente variable y en algunos escenarios podemos estar dando vueltas y vueltas tratando de descubrir algo, y al final resulta que no hay nada... Además, los textos están en inglés, lo que supone un serio problema. Aún así, es una oferta muy refrescante y original que, habiéndole limado algunos detalles, podría haberse convertido en una auténtica joya para N64.

Alternativas:
Aunque estamos ante un juego con una personalidad muy especial, podría resultar algo parecido -de lejos- a **«Mario 64»**, aunque no alcanza la genialidad de éste. Hasta la llegada de **«Zelda 64»**, este es el único Action RPG existente.

Klonoa







Con «Klonoa», Namco nos presenta su cara más simpática y divertida cambiando sus más habituales arcades de lucha y velocidad por un entrañable plataformas lleno de color y cómicos personajes.

«Klonoa» es el nombre del protagonista, una habilidoso gato que se ve envuelto en la tópica trama de acabar con el malo de turno que se ha empeñado en destruir el mundo de nuestro amigo.

El juego se desarrolla sobre una estructura gráfica muy semejante a la de la saga «Pandemonium», es decir, que nos moveremos sobre escenarios construidos en 3D, aunque sólo podremos avanzar a derecha e izquierda, dejando que sea la cámara la que marque la profundidad de nuestro movimiento.

Sin embargo, a diferencia de «Pandemonium» en «Klonoa» podremos "disparar" hacia el fondo o el frente de la pantalla, aumentando así la sensación de tridimensionalidad. Además, este juego resulta mucho más entretenido y menos alocado que el título de Crystal Dynamics, ya que nuestro héroe, además de contar con numerosas y graciosas habilidades, tendrá que ir desentrañando los cada vez más complejos laberintos de nivel y los pequeños puzzles que le vayan abriendo el camino. Klonoa, además, tendrá que recoger numerosos ítems que le proporcionarán desde vidas extra a puntos para guardar la partida pasando por las imprescindibles llaves.

«Klonoa» no es un juego especialmente difícil por lo que podremos avanzar tranquilamente varios niveles disfrutando de sus simpáticos gráficos y sus sorprendentes situaciones. Sin embargo requerirá de nosotros una gran coordinación de movimientos para encadenar complejos saltos a la vez que capturamos a los enemigos con nuestro anillo mágico.

Su colorista aspecto gráfico y el entrañable diseño de personajes y escenarios hacen de este título un juego atractivo para los más pequeños (y hábiles) de la casa y los que disfruten con las plataformas de estilo clásico.

Un juego que sabe hacerse atractivo y adictivo, algo que sin duda alguna se ve favorecido por el hecho de que Sony ha traducido al castellano los numerosos diálogos entre los distintos personajes.

Sonia Herranz

PLATAFORMAS de colores





Para ponernos al tanto de la historia tenemos que seguir una preciosa intro en la que destaca la calidad de las animaciones.



PlayStation recibe un nuevo plataformas que destaca por su aire de dibujo animado.

Un gato con recursos

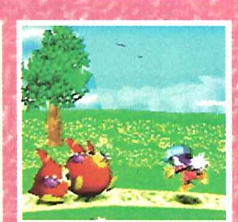
Para manejar a Klonoa sólo tendremos que usar dos botones, lo cual no significa que sus habilidades estén reducidas, sino que combinándolos podemos hacer muchas, muchas cosas.



Disparar. Nuestro anillo mágico nos permite capturar a los enemigos.



Coger. Avanzar con los enemigos a cuestas a veces será imprescindible.



Arrojar. Podemos lanzar a los enemigos contra otros rivales u obstáculos.



Trampolín. Los enemigos capturados pueden usarse para saltar más alto.



Saltar. El buen control y coordinación de los saltos será imprescindible.



Volar. Tras un salto se puede flotar un rato en el aire para llegar más lejos.





Los monstruos finales

Aquí tenéis una pequeña muestra de los enemigos que os esperan al final de cada uno de los cinco mundos. Todos tienen un sistema de ataque diferente y es probable que en la primera partida perdáis alguna vida buscando el modo de destruirlos.







Nos encontraremos con distintos personajes y, de modo automático, se iniciará una conversación en castellano.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Sony
Programación:	Namco
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	22
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 88
Bonitos y coloristas escenarios de aire infantil en los que destaca la fluidez de los giros de cámara y suavidad de los zooms. Los personajes a veces se pixelan un poco.

SONIDO: 86
Tiene una agradable banda sonora siempre a tono con los escenarios.
Los FX son simpaticones aunque no pasan de correctos.

JUGABILIDAD: 87
Hacerse con el control de todas las acciones de Klonoa se hace al principio complicado y requiere mucha coordinación. Una vez logrado todo va como la seda.

DIVERSIÓN: 85
Se hace muy entretenido gracias a la variedad de sus fases y a la continua presencia de nuevos retos, tanto de inteligencia como de habilidad

VALORACIÓN: 84
«Klonoa» es un plataformas pseudo-3D que nos ofrece una jugabilidad clásica sobre la base de unos escenarios 3D de aspecto de dibujo animado. Por su apariencia es un juego orientado hacia los más pequeños, pero lo cierto es que a la hora de jugar requiere bastante concentración y habilidad.
Este detalle puede provocar que no acabe de convencer ni a los pequeños ni a los grandes, aunque sin duda, quienes gusten de los juegos de habilidad sin violencia, tiernos, y de aire simpático y colorista encontrarán aquí una opción bastante interesante.

ALTERNATIVAS:
La comparación lógica es **«Pandemonium»**, pero **«Klonoa»** posee una jugabilidad más equilibrada y menos alocada. Sin embargo, este título de Sony tiene una apariencia mucho más infantil... Como plataformas en general, hay títulos bastante mejores.





MERCENARIOS de metal

En un devastado futuro, la robótica toma el control de las acciones cotidianas. Todo se hace por ordenador -menos comer, dormir y alguna que otra cosa más...- y, aún así, sigue habiendo enfrentamientos políticos e intereses monetarios de claro arraigo humano. Se acabaron las fronteras y nacieron las corporaciones, pero éstas se muestran llenas de oscuros propósitos para dominar el mundo.

Y dentro de todo esto, estamos nosotros, con un poco de dinero y un robot que hace todo lo que le mandemos, sin emitir siquiera un chirrido protestón. Gracias a él , podemos meternos en el ajo y al tiempo ganarnos el pan, aceptando las misiones que un tal "R" nos va ofreciendo via E-Mail.

Una vez compradas las piezas necesarias en la tienda, equipado el robot y destrozada nuestra escala de valores y principios morales en un desquiciado monólogo, elegimos y aceptamos nuestra primera misión, consistente en dispersar una manifestación de robots obreros mediante el sutil método del dispara y tentetieso.

Aparecemos en un escenario extenso y cuidado por el que nos movemos con toda libertad y comenzamos a encontrar vivarachos robots enemigos que eliminamos en dos patadas. Bien, hemos ganado dinero, que es el fin último de «Armored Core» y lo que realmente nos interesa, ya que con la multitud de misiones que se nos ofrecen (todas con escenario propio) tendremos que comprar piezas con más prestaciones que las iniciales.

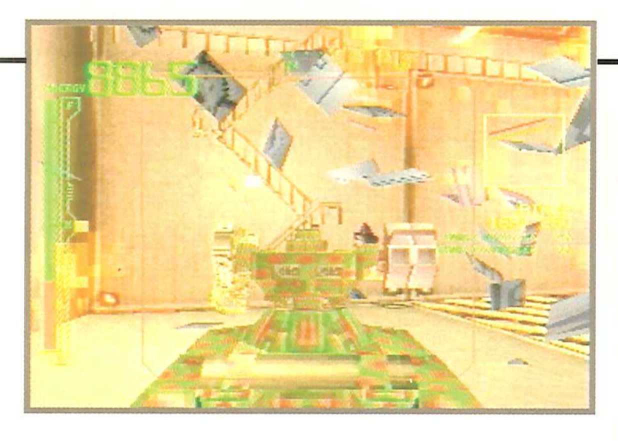
La variedad de posibles combinaciones es incalculable, ya que el robot consta de piezas principales y opcionales, con un mínimo de cinco modelos de cada pieza que se van ampliando según avanzas en dificultad. Nosotros somos los que elegimos la cabeza, brazos, generador, piernas, propulsores y armas de nuestro cacharro, con lo que definiremos su alcance de radar, velocidad de disparo, velocidad de recarga, maniobrabilidad en tierra, altura y velocidad de vuelo, y alcance y efecto de los impactos respectivamente. Y es que el robot tiene más funciones que la cafetera de una estación espacial; de hecho, necesitamos todos los botones del mando para controlarlo, pero se hace uno con ello en seguida y no es ésta la excusa válida para calificar al juego de difícil, que lo es.

Sí, porque aunque en un principio fundimos todo lo que encontramos, llega un momento en el que el robot enemigo más endeble es más rápido, más fuerte y más guapo que tú, con lo que tendremos que renovar nuestro achacoso robot por fuerza si queremos seguir ganando algo de dinero.

Los diferentes objetivos de las misiones (repeler un ataque aéreo, destruir un generador de una base lunar, vigilar la entrada de una base militar...), los inmensos escenarios de la mayoría de las fases (en recintos cerrados o a cielo abierto), el profundo argumento, la buena ambientación sonora y la intachable realización técnica, hacen de este programa una de las opciones más interesantes para los seguidores de los "shoot'em up" futuristas.

Javier Domínguez







En el garaje podremos preparar todo lo necesario para cada misión, incluso el diseño del emblema y los colores del robot.

No te dejes engañar por este nombre frío y anodino. "Armored Core» esconde un "shoot´em up" de una contrastada calidad técnica y amplio potencial de diversión.



¿Tú y cuántos más?

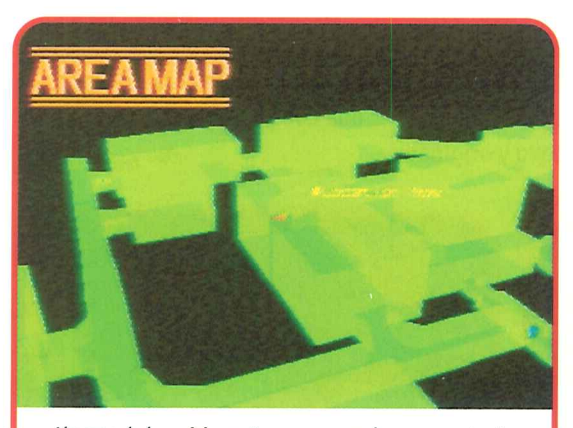
«Armored Core» ha tomado buena nota de otros títulos, y también nos permitirá comprobar el límite de irritación de nuestros amigos en un modo versus, que deja escoger entre cinco escenarios y elegir cualquier equipación para nuestras máquinas.





Como es habitual en los juegos de Sony, los textos están en castellano. Aquí, nos mandan de parranda destructiva con otro AC bastante apañadito.



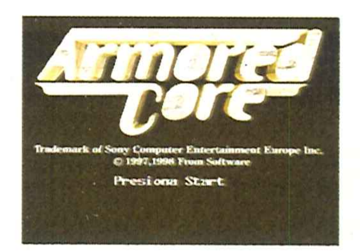


Algunas de las misiones transcurren en lugares con tantos pasillos, puertas y recovecos que tendremos que pasarnos la mitad de nuestro tiempo buscando la salida del laberinto que termina formandose en la socorrida pantalla del mapa.



Pocas veces hemos podido apreciar explosiones tan brutales como las de «Armored Core». No estamos observando cómo amanece, sino que hemos metido la pata disparando a uno de los, hasta hace un segundo, generadores de la central.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Shoot'em up
Compañía:	SCEE
Programación:	From Software
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	Más de 50
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 89

Los efectos de luz le imprimen un gran realismo a la acción. Los escenarios representan el ambiente de desolación futurista a la perfección, a pesar de sufrir alguna desaparición repentina de polígonos. Los robots enemigos están tan cuidados como el protagonista.

Sonido: 85

Diferentes voces (en inglés, pero con textos en castellano) ambientan con importantes mensajes las misiones, que transcurren con música tecno de fondo.

Jugabilidad: 87

Esperamos que andéis bien de motricidad fina, porque en más de una ocasión deberéis disparar, mirar hacia arriba y volar al mismo tiempo. Pero, es que tiene que ser así, si queréis seguir con vida...

Diversión: 90

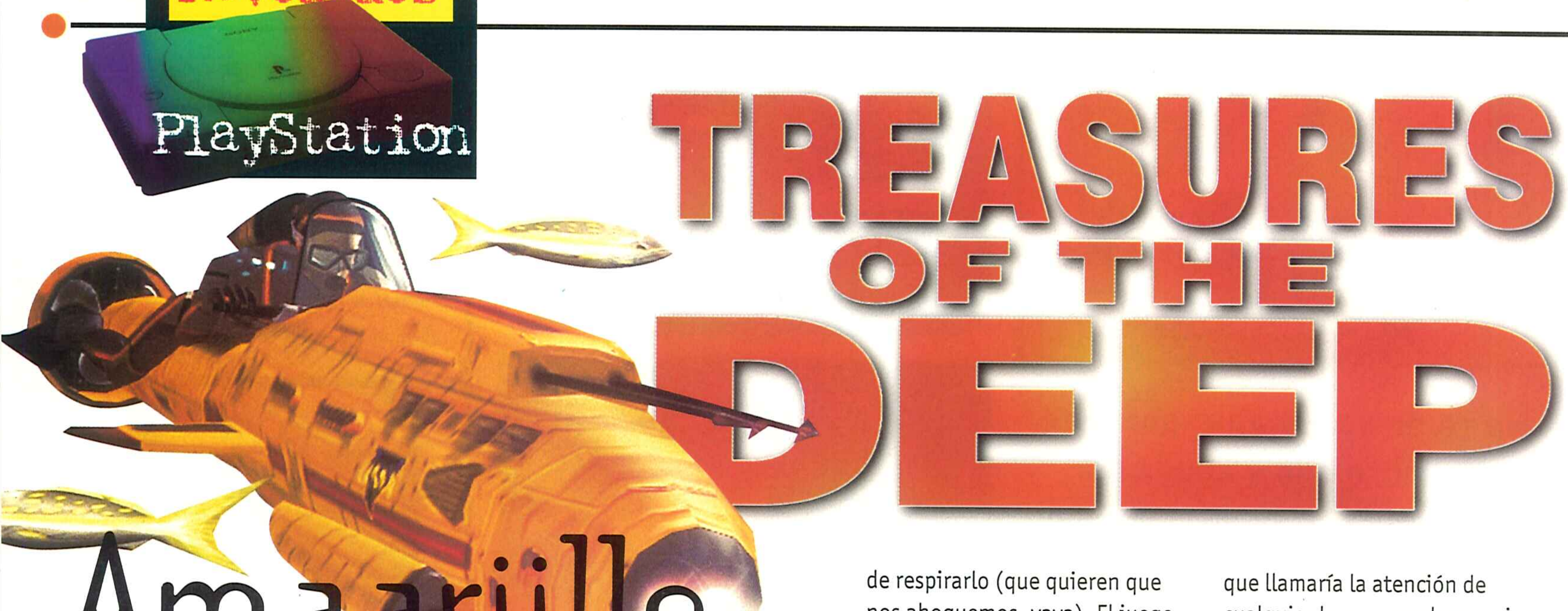
No es el típico "shoot´em up" de robots. Aunque en principio parezca algo frío, es un juego con un notable carisma y con unas grandes posibilidades.

Valoración: 89

«Armored Core», con su mezcla de juego de acción y de "aventurilla" (por eso de que tiene un argumento interesante, misiones a elegir e infinidad de posibilidades para equiparte...), consigue completar un título más que interesante. Lo cierto es que este tipo de juegos, así de robots y esas cosas, nunca me han llamado excesivamente la atención, pero como he tenido que jugármelo a la fuerza -pa´ eso me pagan-, pues oye, pues mira, que al final me ha sorprendido y me ha gustado bastante. No me esperaba que fuera tan bueno, de verdad.

Alternativas:

*"Shoot´em ups" de ambiente futurista y robotizado y que se vea al bicho tienes alguno como **«MechWarrior 2»** o, si me apuras, **«G-Police»**, por eso de que también podemos volar. Pronto estará disponible **«Ghost in the Shell»**, que puede resultar el más "parecido". De momento, esta es la mejor elección.*



Amaariiillo el submarino es, la, lalá, lalá...

Antes de que podamos degustar el próximo «Tekken 3», Namco ha querido servirnos un título refrescante para calmar nuestra sed. El juego en cuestión es un"shoot'em up" subjetivo con tintes de aventura, pero con la particularidad de que se desarrolla debajo del agua.

Su argumento nos acerca al mundo submarino en busca de tesoros perdidos, tesoros que, por el largo período de tiempo transcurrido, son para el primero que los encuentre, es decir, osea, para nosotros, a poder ser.

Así, a lomos de una moto subacuática en las primeras fases, y en el interior de otro tipo de vehículos que nos ofrecerán algo más de protección en las posteriores, deberemos buscar y rebuscar por los, supuestamente, tranquilos fondos marinos.

Pero claro, no íbamos a ser los únicos en el mundo dispuestos a mojarnos el body con la sana intención de hacernos por la cara con un lingotillo de oro y, por tanto, nos encontraremos con un montón de gente ambiciosa a la que también le agrada la idea de hacerse rico en dos chapuzones, amén de con la peligrosa fauna pelágica entre la que destacan los tiburones de mandíbula talla XXL.

Ante nuestro seguro triunfo en la primera misión, buscavidas y escualos parecen reunirse en una O.N.G. movida por el único interés de evitar que "el adicto al inusual isótopo de oxígeno" deje de respirarlo (que quieren que nos ahoguemos, vaya). El juego se convierte de esta forma en una agónica lucha contra casi todo bicho viviente, a excepción hecha de los inocentes pececillos que pululan por el escenario y que le imprimen un ambiente bucólico a la cosa. Y para que no digan que sólo nos mueve un afán lucrativo, nuestra misión en el juego además de buscar tesoros también consistirá en salvar delfines, tortugas y mantas raya, para lo cual deberemos lanzarles una red que los envíe a la superficie y los libre de una extinción segura.

Los gráficos de «Treasures of the Deep» están a la altura de lo que cabría esperar de Namco, aunque destacan especialmente las animaciones de los mencionados animales que, además de que no parecen estar formados por polígonos, se desplazan por el escenario con más soltura que las Spice Girls.

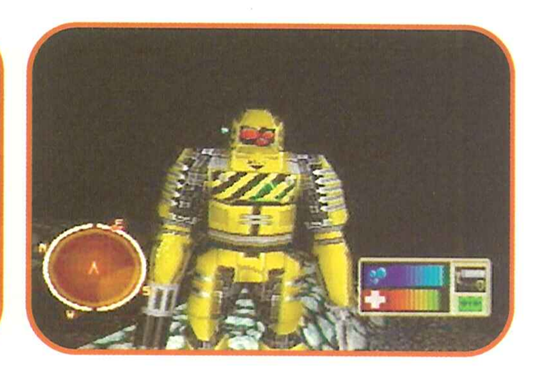
Hasta aquí nos encontramos con un título atractivo y original que llamaría la atención de cualquier buen consolero... sino fuera por su complicado sistema de control. Es una pena que un pianista, capaz de interpretar "El Vuelo del Moscardón" a doble velocidad, haya sido el elegido para diseñar el control de este juego. Utilizar todos los botones del pad es dificililllo, aunque posible con la práctica, pero usar además combinaciones que quedan más lejos que San Sebastián de los Reyes y Nueva Zelanda (como select y R1) es algo que puede conducirte directamente hacia el ambulatorio más cercano. Afortunadamente, la naturaleza es sabia, y seguro que al final encuentras la manera de defenderte sin tener que utilizar todas las posibilidades que se te ofrecen (aunque para ello tengas que prescindir de mover el faro delantero del submarino).

En resumen, un buen juego técnicamente, con una atractiva presencia, una larga duración... y una considerable dificultad.

Javier Domínguez







Namco nos ofrece un original y misterioso "shoot´em up" que nos invita a explorar las profundidades marinas en busca de tesoros y diversión.



Sí, nos hemos sacado una pasta con los lingotes que hemos recogido, pero fijáos en el tiempo que nos hemos tirado para completar la fase... ¡Cuarenta minutitos!, y encima no tenemos ni para comprar otro submarino.

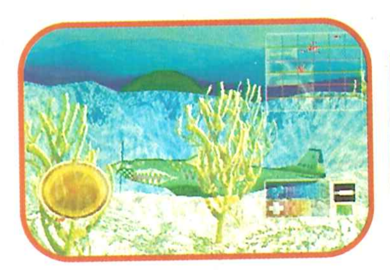




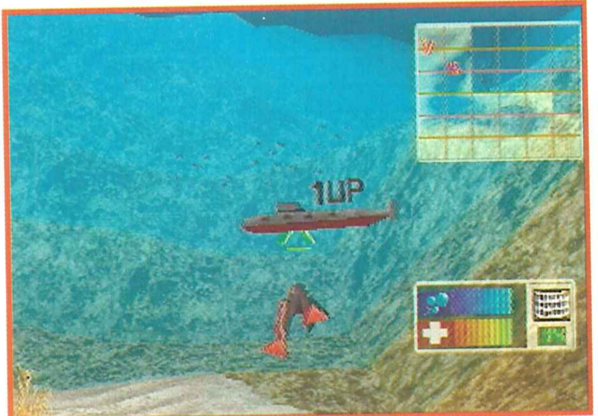
A la izquierda, una foto tomada en un océano marciano... ¡Que no, hombre!, es que tenemos puesto el visor nocturno.



La variedad de armas que pueda disparar nuestro "torpedo" dependerá de nosotros mismos... O más bien, del dinero que queramos gastarnos en armas, que sino luego no hay para otro vehículo.

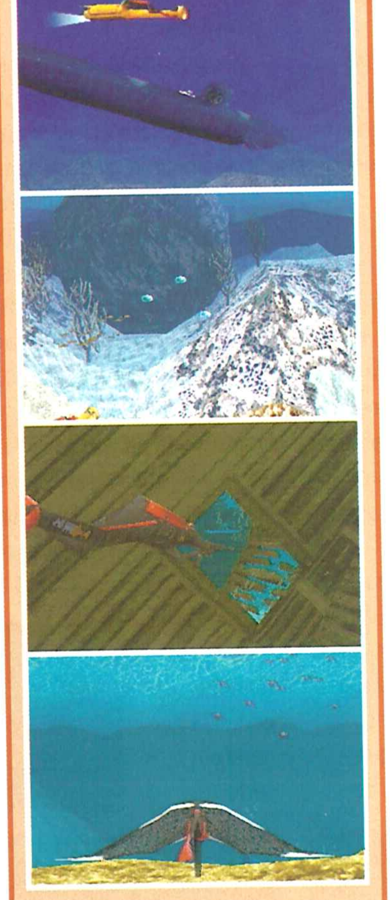






Buscando bien entre la fauna marina, encontraremos una simpática manta que nos conducirá a un lugar secreto del mapa, inaccesible de otra manera. Es decir, hay premio al cotilleo. ¡Bien por Namco!

Secuencias



Engancharte a la cola de una manta, meterte en un camarote de un barco hundido o acelerar para no ser aplastado. En estas situaciones dejarás de tener el control y observarás lo que ocurre a través de una cámara exterior.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Shoot´em up
Compañía:	Namco
Programación:	Black Ops Ent.
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	N.D.
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 88
Los escenarios, aunque algo toscos, son variados y algunos ofrecen detalles sorprendentes. Buena velocidad y realismo en los movimientos de la fauna marina.

Sonido: 78
Bueno, ya sabemos que debajo del agua no se oye demasiado bien, pero... Música sin importancia y voces en inglés.

Jugabilidad: 81
Si consigues memorizar las funciones básicas, es muy posible que el juego acabe por atraparte en sus redes.

Diversión: 91
Sin llegar a niveles de adicción exagerados, la duración y variedad de las misiones, y las ansias de explorar para encontrar secretos, hacen que no resulte difícil pasarse varias horas "sumergido" en el juego.

Valoración: 86
«Treasures of the Deep» ofrece una mezcla de géneros con un más que satisfactorio resultado. En él deberás eliminar a todos los enemigos que encuentres, explorar cada recodo de los escenarios, salvar a animales en peligro, recoger todos los ítems que puedas, evitar ser arrastrado por las corrientes... vamos, que no te va a faltar qué hacer. Salvando el inconveniente del control y las asperezas iniciales, «Treasures of the Deep» se destapa como un gran juego, capaz de enganchar como el que más, y se convierte en un "shoot'em up" 3D muy original dotado de una atractiva personalidad.

ALTERNATIVAS:
Hay varios "shoot´em ups" con aires aventureros en el mercado, pero este tiene la peculiaridad y el atractivo de que se desarrolla en el siempre misterioso mundo submarino y que te ofrece la posibilidad de moverte "como pez en el agua".

KULA WORLD

Prepara tu inteligencia para un desafío de... balones.

Este puzzle es una prueba constante a nuestra inteligencia. De hecho, su dificultad es considerable y más de un escenario deberemos repetirlo varias veces hasta dar con su resolución.







Muchos recordaréis el mítico «Marble Madness» para Spectrum, juego en el que teníamos que guiar una canica por intrincados laberintos con múltiples desniveles y trampas. Pues bien, aunque «Kula World» se inspira en cierto modo en este esquema, introduce jugosas novedades que lo convierten en un apasionante juego de inteligencia con grandes dosis de originalidad.

Asumiremos la extraña personalidad de una pelota de playa que se ha visto encerrada en un universo 3D compuesto por más de 130 extrañas figuras flotantes. La mecánica en todos los niveles es idéntica: tendremos que recoger las llaves necesarias para poder abrir la puerta de salida. Dicho así parece muy fácil, pero os podemos garantizar que es de todo menos sencillo.

Los primeros inconvenientes a los que tendremos que plantar cara serán el ajustado tiempo que se nos concederá para abandonar cada nivel y eludir los numerosos obstáculos que encontraremos, tales como pinchos, lasers, saltos... Si a esto le añadimos que habrá ítems -como la cápsula o el reloj de arena- que nos complicarán aún más la vida, llegaremos a la conclusión de que el juego está diseñado para auténticas cabezas pensantes.

Aunque «Kula World» cuenta con un apartado gráfico simple pero digno de elogio, lo que verdaderamente llama la atención es la posibilidad de desplazar la bola por las tres dimensiones de las plataformas, desafiando así la ley de la gravedad. De esta manera, una misma plataforma puede ser vista desde distintos ángulos, descubriendo así objetos ocultos e innumerables caminos diferentes a seguir. De hecho no te resultará raro verte saltando de la cama a las tantas de la madrugada diciendo... ¡Ya lo tengo!, porque es seguro que sus interminables retos acabarán por sorberte el seso.

«Kula World» es un juego extraño, peculiar, difícil, pero sin duda hará las delicias de aquellos a los que les guste comerse el coco en serio.





La complejidad de los puzzles irá creciendo gradualmente. Aparte de recoger más llaves, tendremos que hacer frente a escenarios más complicados. Sin duda, no es un juego sencillo y requerirá de ti una excelente visión espacial.



En el modo Copy Cat (para dos jugadores) tendremos que repetir los movimientos que haga nuestro rival y añadir nosotros otros nuevos. Algo parecido al famoso "Simón" que también nos exigirá tener una buena memoria.





OLYMPIC HOCKEY NAGANO 98

El invierno aún no ha acabado.





Rara es la ocasión en la que las compañías no aprovechan el tirón de un evento deportivo del calibre de las olimpiadas. Por eso GTI ha decidido sacar, aunque un poco tarde, su versión oficial del hockey de Nagano.

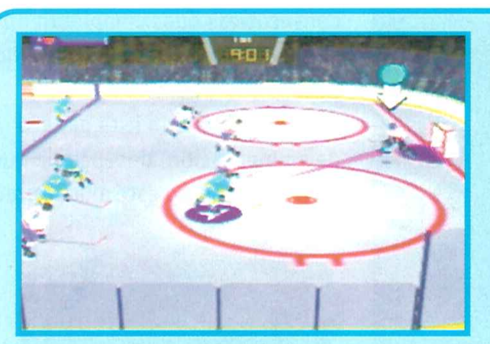
Como casi era de esperar, prácticamente se han limitado a realizar ciertos retoques en el estupendo motor de «Wayne Gretzky´s Hockey» y añadirle las opciones propias de un simulador olímpico. Por eso no notaréis grandes cambios en el apartado gráfico, sólo mejoras en las animaciones de los jugadores, que ahora alcanzan una fluidez mayor en todos y cada uno de sus movimientos.

El resultado de todas estas mejoras es un cartucho que desprende jugabilidad por los cuatro costados, que se hace muy agradable a la hora de jugar, y que presenta opciones y posibilidades para aburrir.

Además, la inteligencia artificial con la que se ha dotado a los equipos rivales conseguirá crispar vuestros nervios en más de una ocasión. No podréis basar vuestras tácticas en jugadas individuales, y sólo la cooperación con el resto del equipo os permitirá meter el disco en la portería contraria. Y más si nos enfrascamos en competiciones para cuatro jugadores simultáneos: el delirio.

Su gran pega es sin duda la poca popularidad de la que goza el hockey en nuestro país, lo que no quita que sea un simulador rápido y vibrante que puede resultar muy divertido. Lástima que ni siquiera exista una selección nacional española de hockey...







Si de algo puede presumir este cartucho, os podemos garantizar que es de vistas. Un amplio abanico de cámaras facilitará que los más exigentes vean el partido casi desde el asiento que quieran. No faltarán las cámaras aéreas, laterales y en perspectiva isométrica, todas ellas con distintos zooms. Una gozada visual.





Los que no confían en las decisiones del árbitro podrán seguir de nuevo las jugadas en las repeticiones. En ellas podremos situar la cámara donde queramos e incluso disfrutar de la acción desde el punto de vista de cualquier jugador .



EDITAR ALINEACION

Seleccionar jugador

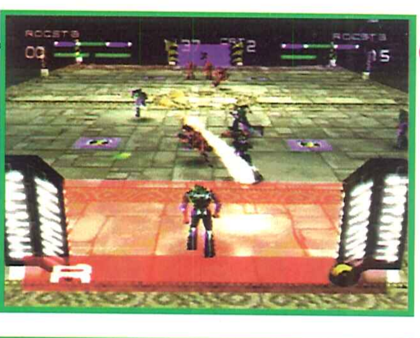
P	#	JUGADOR	GAA	PARADAS	
P	33	ROY	2.32	92.3%	
P	31	JOSEPH	2.93	90.7%	
P	#	JUGADOR	GOLES	AYUDAS	+/-
C	88	LINDROS	32	47	31
A	99	GRETZKY	25	72	12
A	9	KARIYA	44	55	36
D	77	BOURQUE	19	31	-11
D	2	MACINNIS	13	30	2
C	20	JOE SAKIC	22	52	-10
A	14	FLEURY	29	38	-12
A	15	SHANAHAN	47	41	32
D	37	DESJARDINS	12	34	25

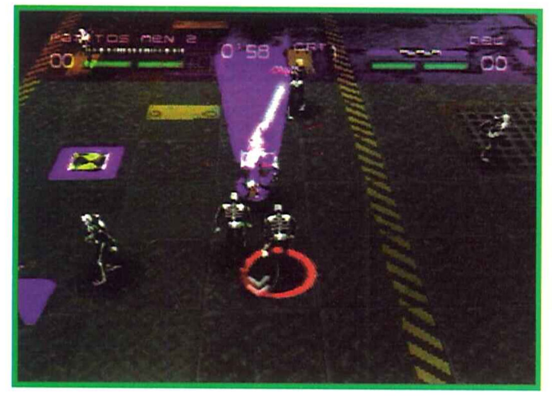


Entre las múltiples opciones destacan la posibilidad crear tus propios jugadores. También podremos realizar todos los cambios y sustituciones oportunas en la plantilla de cualquiera de las 14 selecciones.

Dead Ball ZONE

El deporte más antideportivo.





En este "deporte" vale todo con tal de conseguir meter la pelota en al portería. Y ya sabéis, colegas: "No tratéis de repetir esto en el patio del colegio"



Esta imagen demuestra la bestialidad de la que hace gala «Dead Ball Zone». ¡Eh tú!, ¡esqueleto!, deja en el suelo esa sierra mecánica y ponte a jugar al "que te pillo"... Nada, ni caso.



Rage Software ha decidido que el «Speedball» era mejorable. La nueva visión futurista de este batiburrillo de diferentes deportes -balonmano, rugby, caza mayor...- está lo suficientemente adaptada a los tiempos que corren como para hacerle un digno entierro al vetusto cartucho de MegaDrive.

En esencia, es exactamente el mismo juego, pero más completo y más bestiajo todavía. Además de poder ver el desarrollo de los encuentros/escabechinas desde cuatro vistas distintas, disponemos de seis golpes especiales al estilo de los juegos de lucha (lo sentimos, pero no se pueden hacer "combos") y de lo que supone el verdadero meollo del juego: las armas. Son sólo tres, pero saldrán a relucir en más ocasiones de las que nos gustaría, porque los contrarios saben bien cuándo y cómo utilizarlas (vosotros lo aprenderéis, como todo en la vida, hijos, con la experiencia). La pistola sacude descargas al contrario a larga distancia, la bomba hace que la pelota explote misteriosamente entre las manos del sorprendido portador, y la sierra mecánica hace que tengamos que volver la vista.

Las manchas del líquido por el que se pirraba Drácula son el único elemento compartido del diseño de los diferentes estadios, que, por cierto, están muy bien realizados gráficamente.

Los jugadores gozan de unos trajes más futuristas que Julio Verne, la bola va dejando una estela de energía, y el campo de juego está delimitado por una especie de paredes de antimateria, o algo así. El caso es que todos los efectos gráficos son la mar de espectaculares y te hacen creer eso de que estás en el futuro pegándote con todo el mundo por marcar un tanto. Además, el sonido acompaña a la perfección, con estridentes explosiones, música tecno y una voz femenina que dice: -"Gol en propia meta. ¡Bien hecho!" en perfecto castellano.

La posibilidad de elegir distintas estrategias, cambiar de jugadores y promocionar en las consecutivas ligas completan un título que sería un bombazo si no pecara de monótono e incontrolable. Con esta pedazo de ambientación, decepciona que la jugabilidad no esté a la altura.



Podéis cambiar a los jugadores en cualquier momento del partido, aunque es recomendable hacerlo cuando están con poca salud. También la estrategia está a vuestra disposición.



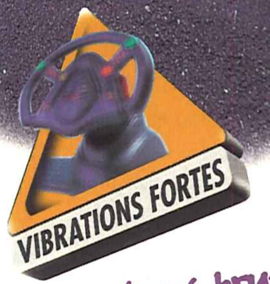
En los descansos de cada cuarto, veremos las estadísticas del juego de ambos equipos, incluyendo placajes, entradas e incluso el número de jugadores que han quedado K.O.





REVISA TUS SUSPENSIONES

¡ESTO SE VA A MOVER!



Choques, aceleraciones brutales, choques laterales, carreteras destrozadas, derrapajes...

... Con el volante RACE LEADER 64 y el kit de vibración* siente todos los choques de una antentica carrera. Preparate bién, ¡¡¡ esto va a empezar !!!



La base se adapta a todos los estilos de conducción, el cambio de marchas de tipo F1, los multiples grados de inclinación y el sistema de programación de todos los botones y pedales son tus ases indispensables para **ganar**.



Insertado en la parte superior del volante, el SHOCK MEMORY PACK te dará el 100% de realismo con las vibraciones provocadas por cualquier tipo de choque ¡ Esto es pilotar !



RACE LEADER 64

SHOCK MEMORY PACK



*Kit de vibración : Shock Memory Pack, Nintendo® Rumble Pack™...

Teléfono : (93) 544 15 00 - hot-line (93) 589 89 95 - Fax: (93) 589 56 60



www.guillemot.com/spain





Everybody'S GOLF



Golf para toda la familia.

Los simuladores de golf en PlayStation nunca han sido tan fáciles de jugar como este «Everybody´s Golf».

Este título de Sony tiene un planteamiento de juego muy cercano al arcade -se ganan puntos por conseguir el golpe más largo, por tocar la bandera...- y su control es de lo más sencillo e intuitivo que hemos visto, ya que por un lado podéis mirar a cualquier parte del campo con sólo dos botones, y por otro sólo necesitaréis del control direccional y de un botón para hacer cualquier tipo de virguería con la pelota y el palo.

Pero sus virtudes no acaban aquí. Los cinco campos con los que cuenta, a pesar de no mostrar tantos detalles como en los simuladores "serios" del género, derrochan solidez y, cuando la pelota bota y rueda sobre sus diferentes superficies ofrece una considerable sensación de realismo.

En el apartado jugable también cumple con creces, ya que ofrece dos niveles de dificultad para cinco divertidos modos de juego. Aparte está el minigolf, que pone a prueba toda tu destreza única y exclusivamente en el arte del "pateo".

En cuanto a personajes, contamos con diez. Aunque en un principio sólo podemos escoger a dos de ellos, todos terminarán en nuestro poder después de vencerlos, uno a uno, en el modo versus.

Si a esto le unimos la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos en cualquiera de los modos de juego la esperanza de vida del título es considerable.

En resumen, un gran juego de golf, recomendable para todos.











En cualquier momento del juego podremos ver la repetición del último golpe, aunque nuestras mejores jugadas se repetirán de manera automática.



Los menús están traducidos al castellano lo que nos ayuda a movernos por sus múltiples opciones.



En el minigolf no se permite elevar la bola. A pesar de que este personaje tiene muy buenas maneras cogiendo el palo, parece que anda algo flojillo en orientación espacial.



Aquí podéis observar la maestría de algunos personajes en la elección de atuendo golfístico, una buena muestra de la simpatía con la que se ha adornado el apartado gráfico.









Nintendo® Acción

Regalamos 20 cartuchos de «Goemon» Guías de trucos de «Yoshi´s Story», «Duke Nukem 64» y «Lufia» Doble póster: «Banjo-Kazooie» + «Forsaken»



Avance: Banjo-Kazooie
Le llaman el sucesor de Mario. Es el juego de plataformas más bonito que hemos visto. Y estará dentro de nada en Nintendo 64... Pero nosotros ya tenemos las primeras imágenes.

Pocket Camera & Printer
Te explicamos cómo funcionan los nuevos periféricos para la portátil. Con ellos podrás convertir tu Game Boy en una cámara de fotos y luego imprimir las mejores instantáneas. Una flipada, vamos.

Todo lo que viene para N64
Previews de los próximos bombazos para 64 bits. Hablamos de Forsaken, GT 64, Dual Heroes, NBA Courtside...

Arcades en pie de guerra
Comparamos todos los shoot´em ups 3D disponibles para N64. ¿Cuál es el mejor: Turok, GoldenEye, Quake...?

Guías con sustancia
Todos los secretos de «Yoshi´s Story», «Duke Nukem 64», «Lufia» y «Tetrisphere» al descubierto.





Diversión en estado puro.

Nadie va a descubrir a estas alturas los indudables encantos de este famosísimo título de Taito. Un juego que ha sabido encumbrarse como en el mejor puzzle en las 32 bits y que incluso en Game Boy, donde la competencia es durísima, se ha mostrado irresistible. Su encanto reside en un sistema de juego muy simple -explotar burbujas de colores-, pero que sabe hacerse adictivo hasta decir basta y que se arropa con varios modos de competición muy atractivos que consiguen que se pueda disfrutar tanto solo como acompañado.

Lo único malo que puede achacársele a esta nueva versión para Nintendo 64 es que llega un poco tarde y sin apenas cambios. Gráficamente es casi idéntica a las versiones 32 bits y, además, en Saturn y PlayStation acaba de aparecer ya la tercera parte, la cual ofrece más modos de juego. Vamos, que tampoco les hubiera costado tanto incluir algún cambio, alguna mejora, y ponerse un poco más a la altura de las circunstancias. No es que al juego en sí le haga falta nada, pero la diversión a largo plazo se hubiera visto notablemente ampliada con la incorporación de los nuevos modos.

En cualquier caso, no hay duda de que este título es una de las ofertas más atractivas que pueden encontrar los usuarios de N64. Un auténtico reto a tu agilidad mental y uno de los juegos más divertidos que se pueden encontrar en una consola.

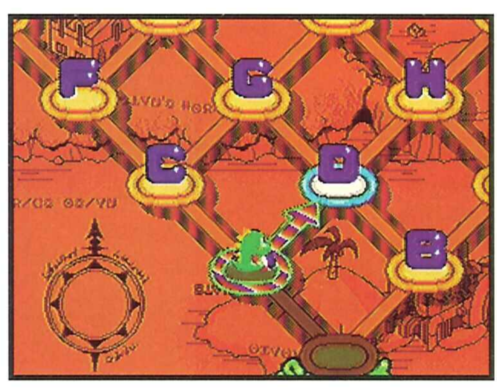
Nintendo 64
Acclaim
91



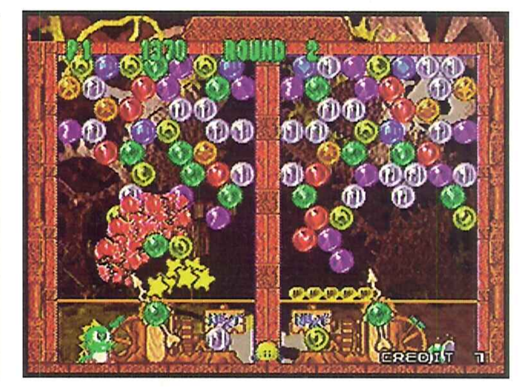
Por si queda algún despistado por ahí, la mecánica de este juego consiste en lanzar burbujas con un cañón, intentando que coincidan con las de su mismo color. ¿Absurdo? ¡¡Pues te lo vas a pasar pipa!!



Las opciones básicas del juego nos ofrecen la posibilidad de jugar contra un amigo, contra la máquina o resolver sucesivos e interminables puzzles de creciente dificultad.



En el modo puzzle tendremos que ir avanzando sobre este mapa alfabético eligiendo nuestro camino. En cada letra hay tres niveles, por lo que multiplicad 26 por 3 y...



Jugando contra la consola o contra un amigo el objetivo es llenar de burbujas la pantalla del rival a base de encadenar explosiones. La emoción alcanza cotas insospechadas.







Beach Volley HEROES

Un volley muy especial.

Como todos sabéis, el voley playa es uno de los deportes que más adeptos tiene en todo el mundo y su éxito llega hasta tal punto que Funsoft ha decidido ponerse manos a la obra y utilizarlo como base para realizar un extravagante juego deportivo.

El argumento nos sitúa en una edición de un campeonato veraniego, donde 10 equipos de lo más variopinto lucharán por alzarse con la victoria. Podremos elegir estrellas de cine, expertos en artes marciales o futbolistas que además de su extraño aspecto físico se diferenciarán en sus remates especiales.

Como era de esperar, el juego ha sufrido bastantes variaciones con respecto al voley original. Digamos que es un arcade que busca la espectacularidad antes que cualquier consideración deportiva. Aún así, las reglas básicas de esta disciplina como pueden los tres toques reglamentarios, los equipos compuestos por dos jugadores o las dimensiones de la cancha, siguen intactas. Por el contrario otros aspectos han sido modificados. Así el esférico pesará mucho más de lo normal, dañando a nuestros jugadores si no responden de forma correcta a los cañonazos que nos enviarán los oponentes. Todos los equipos cuentan con una serie de movimientos especiales que hacen más espectaculares los partidos y que son cualquier cosa menos realistas.



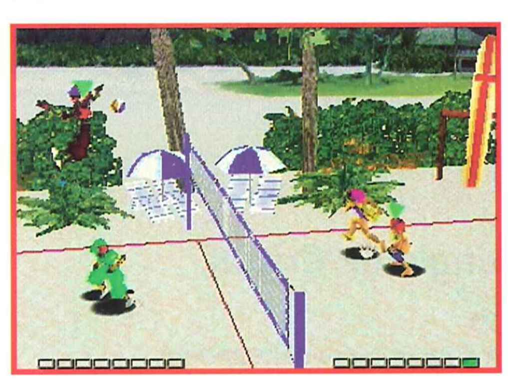


Un aspecto que llama poderosamente la atención -y que ningún otro juego de voley ha reflejado hasta la fecha- es que nuestros personajes se cansarán a medida que se esfuerzan y realizan todo tipo de acrobacias, y necesitan reponerse con bebidas y alimentos durante el transcurso del partido. A su vez, podremos aumentar el rendimiento de nuestro equipo comprando todo tipo de protectores y complementos.

Detalles como la posibilidad de cambiar el color del balón completan un compacto que raya a gran altura salvo en el aspecto gráfico. Es una lástima que un juego correcto y bastante divertido vea mermadas sus posibilidades debido a unos gráficos muy simples y con unas animaciones mediocres.

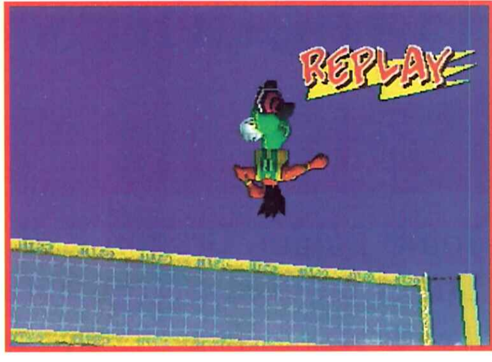
Sin duda alguna, aporta novedades a un género que no se ha prodigado en PlayStation, pero que no llega a alcanzar las cotas deseables. Sólo los fanáticos de este deporte saborearán todas sus excelencias.





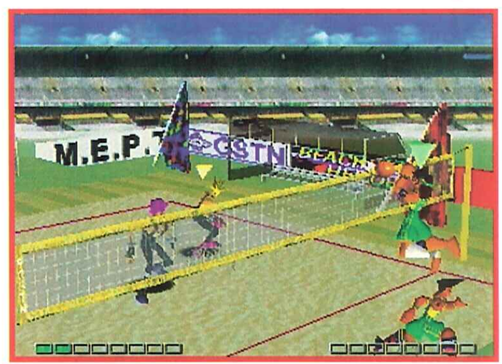


Como podéis apreciar en la imagen se ha buscado que la espectacularidad esté presente en todo momento. Realizar saltos como éste será habitual tras un par de partiditas.





Antes de poner el esférico en movimiento, podremos ver algunos datos de estos peculiares deportistas, lo que nos vendrá muy bien para conocer el estado del jugador.





Las carreras en monoplazas tienen una nueva versión.

INDY 500









Se nos dará la posibilidad de ajustar casi todos los componentes del vehículo.

Después de disfrutar de joyas del calibre de «Newman-Haas Racing» o el genial «F1 ´97», llega «Indy 500» con la inocente intención de competir con ellos en este nutrido género de la simulación de carreras de fórmula 1 y similares.

Y lo cierto es que, como adivinábamos, este juego proporciona una sensación de velocidad aceptable, pero el motor que presenta demuestra notables carencias (como por ejemplo, el molesto "pop-up", que está presente en todo momento), por lo que «Indy 500» no consigue ni acercarse a los grandes del género.

Además, aunque el juego parte con el supuesto aliciente de poseer la licencia de la "Indianapolis Motor Speedway", no veremos ni circuitos ni conductores reales, algo que es realmente extraño en un producto oficial. Más extraño aún resulta el diseño de los circuitos que resultan de todo menos preciosistas. Igual suerte han corrido los monoplazas, que distan años luz de los recreados en otros simuladores.

Inicialmente tan sólo tenemos tres circuitos y cuatro vehículos, oferta que se verá ampliada (a un circuito más y varios vehículos) si somos capaces de mejorar nuestras marcas. Para ello tendremos que utilizar nuestros limitados conocimientos de mecánica y todas las posibilidades de ajuste que nos ofrecen los potentes motores.y componentes de los vehículos.

Tres modos de juego y un control muy arcade completan un simulador que, dadas las circunstancias, posiblemente pasará por PlayStation con más pena que gloria.





wreckin CREW



Unas carreras muy poco animadas.



A lo largo y ancho de los circuitos nos encontraremos con todo tipo de ítems. Algunos servirán para protegernos durante un tiempo de los ataques de los rivales.

PlayStation sigue buscando afanosamente su equivalente a «Super Mario Kart» en N64, aunque, por desgracia, nadie parece dar con la clave del éxito.

En esta ocasión es el sello Telstar quien nos ofrece este «Wreckin Crew», título que aborda este género desde una visión totalmente "toon", al más puro estilo de los dibujos animados.

En él podremos conducir diez estrafalarios vehículos -adoptando la personalidad de sus no menos estrambóticos pilotos- que intentan imprimirle un aire divertido al juego, pero, desgraciadamente, todo se queda en el intento. El mismo problema presentan los circuitos que, aunque no son feos, transmiten una sensación de velocidad muy pobre. Y es que el apartado gráfico no logra convencer en ningún momento.

Por si esto fuera poco, sus tres modos de juego resultan insuficientes para un título que sufre notables carencias en su jugabilidad y que, además, no aporta nada nuevo al género.

En definitiva, un juego que pretendía convertirse en una alternativa "desenfadada" a los simuladores serios, pero que no ha cuajado una personalidad atractiva.





Muy lejos de resultar frenético, el modo para dos jugadores sigue las líneas generales del compacto. No encontraremos ni más velocidad ni mayor diversión. Muy simple.

Listas de éxitos

Copando las primeras posiciones de nuestras listas tenemos ahora mismo juegos que sólo pueden calificarse de geniales. No perdáis comba porque «Resident Evil 2» y «Gran Turismo» en PlayStation y «Forsaken» en N64 van a ser con seguridad los títulos más importantes de la temporada. Atentos a Saturn que cuenta con un estreno de categoría: «Panzer Dragoon Saga».

Game Boy

1 (R) - Turok
2 (3) - Wario Land 2
3 (2) - Donkey Kong Land 3
4 (5) - King of Fighters 96
5 (4) - Pocket Bomberman

8 bits

Nintendo 64



Forsaken *llega con tal fuerza que podría desbancar al intocable* ***Mario 64****. Y es que el cartucho de Iguana es una maravilla en todos los aspectos. Al tiempo.*

1 (R) - Mario 64
2 (R) - Goldeneye
3 (N) - Forsaken
4 (6) - Quake
5 (3) - Fighters Destiny
6 (4) - Diddy Kong Racing
7 (5) - Mario Kart 64
8 (N) - Bust A Move 2
9 (7) - Yoshi's Story
10 (8) - ISS 64
11 (9) - Lylat Wars
12 (14) - Bomberman 64
13 (11) - Snowboard Kids
14 (10) - Turok
15 (13) - FIFA Rumbo al Mundial 98

64 bits

PSX Platinum



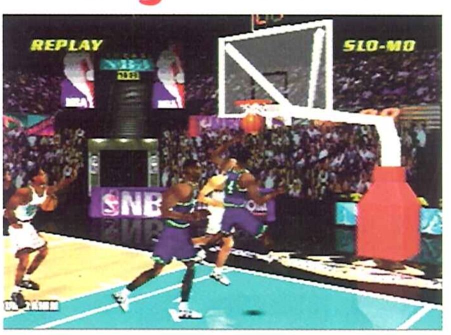
1 (R) - Soul Blade
2 (R) - Tekken 2
3 (N) - Tomb Raider
4 (R) - Jungla de Cristal
5 (N) - ISS Pro
6 (11) - Formula 1'97
7 (3) - Porsche Challenge
8 (R) - Alien Trilogy
9 (R) - Rayman
10 (R) - Wipeout XL
11 (6) - Crash Bandicoot
12 (7) - Destruction Derby 2
13 (R) - Micromachines V3
14 (R) - Bust-A-Move 2
15 (N) - Ridge Racer Revolution

32 bits

Sega Saturn

1 (R) - Resident Evil
2 (3) - Fighters MegaMix
3 (4) - Quake
4 (N) - Panzer Dragoon Saga
5 (6) - House of the Dead
6 (3) - Sega Touring Car
7 (5) - Winter Heat
8 (N) - World League Soccer
9 (7) - Tomb Raider
10 (R) - Marvel Super Heroes
11 (8) - Duke Nukem 3D
12 (9) - World Wide Soccer 98
13 (11) - Bust A Move 3
14 (15) - Sonic R
15 (N) - Street Fighter Collection

PlayStation



1 (2) - Resident Evil 2
2 (3) - Gran Turismo
3 (1) - Final Fantasy VII
4 (5) - Gex 3D
5 (4) - Tomb Raider II
6 (7) - Forsaken
7 (6) - Toca Touring Car
8 (N) - Total NBA 98
9 (R) - Pitfall 3D
10 (N) - MotorHead
11 (8) - Rascal
12 (11) - FIFA Rumbo al Mundial 98
13 (10) - Crash Bandicoot 2
14 (13) - Abe's Oddysee
15 (R) - Master of Theräs Käsi

32 bits



DIVER tienda
PLAYSTATION, +2 CONTROLLER + DEMO + MEMORY
25.900
RESIDENT EVIL 2
8.990
GRAN TURISMO
7.490
FINAL FANTASY VII
7.990
FRANCIA 98
7.490
ONE
7.990
INDY 500
8.490
MOTORHEAD
7.490
TOMB RAIDER 2
8.490
TIME CRISIS
11.900
GEX 3D
7.990
FORSAKEN
7.490
NINTENDO 64, + CONTROL
24.990
INTERNATIONAL S. S. SOCCER PRO
29.990
QUAKE
10.990
FORSAKEN
12.490
GOEMON
12.990
DUAL HEROES
12.490
FRANCIA 98
12.990
AEROFIGHTERS ASSAULT
11.990
FIGHTER DESTINY
11.900
NBA COURTSIDE
8.990
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: 952 612 544
CATÁLOGO EN INTERNET
http://www.divertiendas.com
SEGA SATURN + CONTROL PAD + 5 JUEGOS
SONIC 1 SONIC 2 SONIC 3
SONIC & KNUCLES
WORLD WIDE
SOCCER 97
19.900
NOVEDAD
COURIER CRISIS
8.990
ATLANTIS
8.990
PANZER DRAGON SAGA
8.900
QUAKE
7.990
STEEP S. SLIDERS
8.990
THE HOUSE OF DEAD
8.900
TOMB RAIDER
5.990
*LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS
*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

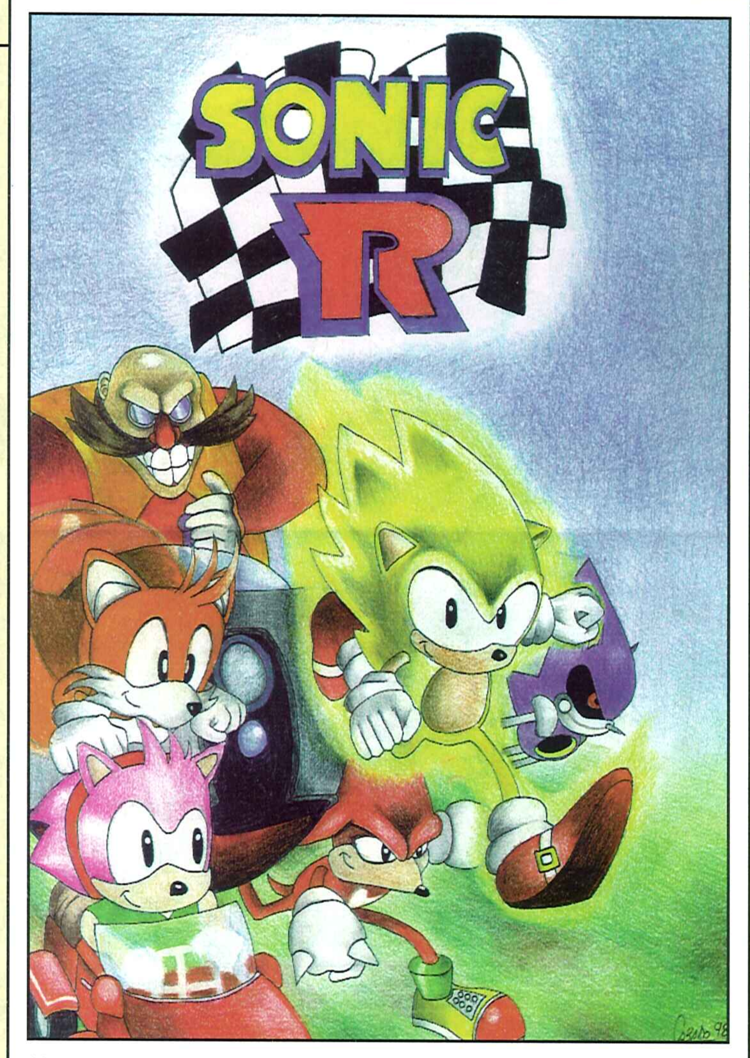


VALUE PACK
26.900
CONTROL PAD
2.750
DUAL SHOCK
NOVEDAD
4.490
ASCII GRIP
6.990
LINK CABLE
1.490
CABLE RFV
3.500
CABLE RGB
2.490
MEMORY CARD COLORES
TRANSPARENTE
NARANJA
ROJO
VERDE
AZUL
AMARILLO
NEGRO
BLANCA
GRIS
2.990
PROTECTOR
4.990
PAD RESIDENT EVIL
5.990
PACK
MEMORY + TURBO STATION
3.490
TURBO STATION
1.990
RATON
3.700
BOLSA + CONTROL + MEMORY
5.500
STEERING WHEEL
10.990
ARCADE STICK
6.990
MULTIPAD
5.500
DEVASTADOR
3.990
4-4-2 SOCCER OFERTA 3.990
ADIDAS POWER SOCCER OFERTA 3.990
ALIEN TRILOGY OFERTA 3.990
ALUNDRA 7.490
AYRTON SENNA 7.990
BATMAN & ROBIN CONSULTAR
BEAST WARS 8.490
BLAST RADIUS CONSULTAR
BLOODY ROAR 7.490
BROKEN SWORD II 7.990
BUSHIDO BLADE 7.990
BUST A MOVE 2 OFERTA 3.990
BUST A MOVE 3 5.990
CARDYNAL SYN CONSULTAR
CLOCK TOWER 7.990
COOLBOARDERS 2 7.990
CRASH BANDICOOT OFERTA 3.990
CRASH 2 7.990
CROC 7.990
DARK OMEN 7.990
DEATHTRAP 7.990
DESTRUCTION DERBY 2 OFERTA 3.990
DIABLO 7.990
DRAGON BALL F. BOUT 8.990
DUKE NUKEM 7.990
DYNASTY WARRIORS 7.490
FIGHTING FORCE 7.990
FELONY 7.990
FORMULA 1 OFERTA 3.990
GRAND THEFT AUTO 8.990
INT. S. SOCCER PRO OFERTA 3.990
IZNOGOUD 6.990
JERSEY DEVIL 6.990
JET RIDERS 2 6.990
JUNGLA DE CRISTAL OFERTA 3.990
K-1 THE ARENA 7.490
LUCKY LUKE 7.990
MADDEN 98 7.990
MASTER TERAS KASI 7.990
MAXIMUM FORCE 6.990
MEGAMAN 8 CONSULTAR
MICROMACHINE V3 OFERTA 4.490
MOTO RACER 7.990
MOTORMASH 6.990
NAGANO W. OLYMPICS 8.990
NASCAR 98 7.990
NBA FASTBREAK 98 6.490
NBA PRO 98 8.900
NEED FOR SPEED 3 7.990
NEWMAN HASS 7.490
NHL FACEOFF 98 CONSULTAR
NHL 98 7.990
NIGHTMARE CREATURES 7.990
ODDWORLD 7.990
PANDEMONIUM OFERTA 3.990
PANDEMONIUM 2 8.990
PAX CORPUS 6.490
PORSCHE CHALLENGER OFERTA 3.990
POWERBOAT 8.990
RAGE RACER 6.990
RASCAL 7.490
RAY MAN OFERTA 3.990
RESIDENT EVIL OFERTA 5.490
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT 6.990
RIDGE RACER REVOLUTION OFERTA 3.990
RISK 8.990
ROAD RASH OFERTA 3.990
SHADOWMASTER 7.490
SKULLMONKEYS 8.990
SNOW E. BREAK 7.990
SNOW RACER 98 7.990
SOULBLADE OFERTA 3.990
SOVIET STRIKE OFERTA 3.990
SUPER PANG 7.490
SPAWN 6.990
STREET F. PLUS 7.490
S. PUZZLE ST. 2 OFERTA 3.990
TEKKEN 2 OFERTA 3.990
TENNIS ARENA 8.990
TEST DRIVE 4 7.990
THE ATARI COLLECT.1 6.990
THE LAST REPORT 7.490
THE NOTE 8.990
TIMESHOCK 7.990
TOCA TOURING CAR 8.990
TOM RAIDER OFERTA 4.990
TOTAL DRIVIN 7.990
TOTAL NBA 97 OFERTA 4.990
TREASURES 7.490
V-RALLY 7.490
WIPEOUT 2097 OFERTA 3.990



"LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS
*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO
LX4 TREMOR 2.990
TURBO 64 4.990
EASY 64 3.990
RACER LEADER 13.490
BLAST CORPS 8.990
BOMBERMAN 64 8.490
CRUIS'N USA 7.490
DARK RIFT 10.990
DIDI KONG RACING 8.490
DOOM 64 9.990
DUKE NUKEM 13.490
EXTREME G 9.990
FORMULA 1 POLE POSITION 10.900
GOLDEN EYE 007 8.490
HEXEN 64 12.990
KILLER INSTICT GOLD 8.990
LAMBORGHINI 13.990
LYLAT WARS + RUMBLE PAK 9.990
MACE. THE DARK AGE 13.490
MISCHIEF MAKERS 8.490
MORTAL K.MITHOLOGIES 12.490
MORTAL K. TRILOGY 13.990
NAGANO W. OLYMPIC 12.990
NBA PRO 98 11.900
NHL BREAKAWAY 98 12.990
OLIMPIC HOCKEY 64 12.490
SAN FRANCISCO RUSH 13.490
SNOWBOARD KIDS 8.490
SUPERSTAR SOCCER 7.900
SUPER MARIO KART 9.490
SUPER MARIO 64 9.490
TETRISPHERE 8.490
TUROK 9.990
WAVE RACE 64 9.490
YOSHI STORY 7.990
SEGA SATURN
VIRTUAL STICK 4.990
CONTROL PAD 3.990
AREA 51 3.990 OFERTA
BUST A MOVE 3 4.990
DEF CON 5 3.990 OFERTA
DOOM 3.990 OFERTA
DUKE NUKEM 7.990
FIFA 98 8.990
HEXEN 4.990 OFERTA
KARTS 8.990
LAST BRONX 8.990
MORTAL K. TRILOGY 6.490
NBA ACTION 98 8.990
NHL HOCKEY 98 8.990
PANDEMONIUM 8.490
TOURING CAR 4.490 OFERTA
SONIC R 4.490 OFERTA
WARCRAFT II 8.990
WINTER HEAT 8.990
WIPE OUT 2097 8.990
WORLD WIDE SOCCER 98 4.490 OFERTA
GAME BOY
GAME BOY + TETRIS + S.MARIO LAND 12.990
GAMEBOY POCKET COLORS NOVEDAD 8.990
ALADDIN 4.490
BUST A MOVE 2 4.990
CASPER 6.990
D. K. LAND 3.990 OFERTA
D. K. LAND 3 5.590
DUCK TALES 4.490 OFERTA
FRANCIA 98 5.990 NOVEDAD
HERCULES 5.590
JOROBADO 5.990
KIRBY'S D. LAND 2 5.990
LA SIRENITA 4.490 OFERTA NOVEDAD
LIBRO SELVA 4.490 OFERTA
LUCKY LUKE 5.990
MARIO LAND 2 3.990 OFERTA
MARIO YOSHI'S 3.990
MICKEY'S D. CHASE 4.490 OFERTA
MORTAL K. 1 - 2 4.990
MYSTICAL NINJA 4.990
PITUFOS 3 5.990
POCKET BOMBERMAN 5.990
REY LEON 4.490 OFERTA
ROAD RASH 4.990
SUPERMAN 5.990
SOCCER 5.490
STAR WAR 3.990 OFERTA
TITUS THE FOX 3.990
TOSHINDEN 5.990
TUROK 5.990
WARIO LAND 2 5.990
YOSHI'S SCOOKIE 3.990
SERVICIO A DOMICILIO · VENTAS EN CD - ROM
ALICANTE NUEVA APERTURA
ALICANTE 965230210 Calvo Sotelo, 5
BARCELONA
TERRASSA 937883556 Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO
SANTUTXU 944734715 Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ
ALGECIRAS 956669856 Castelar, 53
LA LÍNEA 956768946 Clavel, 43
CARTAGENA
CARTAGENA 968121678 Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL
TOMELLOSO 926506604 Pintor López Torres, 19
CÓRDOBA
CÓRDOBA 957490262 Valdés Leal, 1
ELCHE
ELCHE 965434351 Vicente Blasco Ibañez, 75 A.C.
GIJÓN
GIJÓN 985162607 San José, 35 Bajo /Junto a Pryca
GRANADA
GRANADA 958294007 Emperatriz Eugenia, 24
HUELVA
HUELVA 959240981 Ginés Martín, 7
LA CORUÑA
LOGROÑO
LOGROÑO 941221008 Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca)
MADRID
ALCALÁ DE HENARES 918893890 Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA 949264609 Constitucion, 13 / AZUQUECA HENARES
MÁLAGA
ARROYO DE LA MIEL 952440671 Av. Constitución, s/n Edf. Gavilán ARROYO DE LA MIEL
AXARQUÍA 952507686 VELEZ MÁLAGA Camino de Málaga, 18 Centro Comercial Zona Joven
CASABLANCA 952297697
EL TORCAL 952356406 José Palanca, 1 Urb. El Torcal
FRANJU 952297500 A.Carrillo de Albornoz, 6
FUENGIROLA 952474574 Juan Gómez Juanito, 7
MARBELLA 952474574 Jacinto Benamente, 11
MAVI 1 952347058 Paseo de los Tilos, 39
RONDA 952870880 José María Castello, S/N
PAMPLONA PRÓXIMA APERTURA
PAMPLONA Sancho Ramírez, 15
VIGO
VIGO 986241870 Médico José Mato, 3

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS.
HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700
S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.



Nuestro amigo Carlos Casado Freire de Vigo es un incondicional de Sonic que quiere rendir homenaje a su héroe con este soberbio dibujo. Eres un "artistra".

Clásicos y velocidad.

Hola, me llamo Víctor, tengo una PlayStation y los juegos «Tomb Raider 2» y «Dragon Ball Final Bout».

¿Qué juego de la serie Platinum me recomendarías entre éstos: «Jungla de Cristal», «Crash Bandicoot» o «Formula 1»?

Depende del género que más te guste, porque todos son buenos. Para mi el más completo es «Jungla de Cristal: la Trilogía».

¿Qué me dices de «Need for Speed 3» y «Gran Turismo»? ¿Cuál me recomiendas?

Aunque «NFS3» está muy bien, es muy jugable y espectacular lo cierto es que «Gran Turismo» le da cien vuelta en muchos aspectos: número de coches, realismo, calidad gráfica. No tener «Gran Turismo» es casi un pecado.

Víctor Castilla (Madrid)

La duda me pierde.

¡Hola Yen! Tengo una PlayStation, una Game Boy y unas cuantas preguntas:

Sabiendo que tengo «Tomb Raider 2», ¿Qué juego de estos dos me recomiendas «Resident Evil 2» o «Gex 3D»? ¿Se parece este último a «Mario 64»?

«Resident Evil 2», primero por que no es un plataformas y así varías, segundo porque es uno de los mejores juegos que hemos visto nunca. Una auténtica pasada tanto gráfica como jugable. Genial de verdad.

«Gex 3D» es un plataformas genial que sí, se da un aire a «Mario 64», sin embargo comparado con «RE2» tiene todas las de perder.

¿Cuánto costará la Game Boy Camera y la Game Boy Printer?

Sobre las 10.000 pts cada una.

¿Puedes ampliar la información sobre el PDA?

Puedo decirte que hasta que no tenga uno no sabré de verdad cuántas cosas puede hacer, pero la idea inicial es de lo más atractiva. Este chismito, además de ejercer como una tarjeta de memoria, servirá como una agenda personal y permitirá cargar los juegos de PlayStation y jugar con él por ahí. Mediante un sistema de infrarrojos podremos trasladar información de un PDA a otro sin conectar la consola.

He oído que cuando Sony saque una nueva consola la PlayStation se podrá ampliar, ¿es eso cierto?

No es probable que eso suceda ni tampoco sería muy lógico pues el interés de Sony sería vender su nueva máquina. Además es difícil mejorar PlayStation con un periférico. Tendría que ser algo tan específico que a lo mejor cuesta más que la nueva consola.

Eduardo Martínez Torrecillas (Murcia)

Un poco de todo.

Hola Yen: soy un seguidor de Hobby desde hace tiempo y tengo una PlayStation, una Saturn, una Game Boy y unas dudas:

¿De qué va el «Loaded» de la serie Platinum»?

Es un juego de acción en perspectiva aérea. Es decir, tú ves la cabecita y los brazos de tu personaje y tienes que dirigirle para recorrer grandes mapeados y cumplir alguna misión. Tiene mucha acción, mucho ritmo y mucho gore. Además permite la participación de dos jugadores simultáneos. Una buena compra.

¿Para cuándo «Tekken 3»? Estoy desesperado.

Pues relájate porque por mucho que te pongas de los nervios no va a salir antes de septiembre.

¿Qué pasa con Sega Katana? ¿Para cuándo?

A finales de mayo vamos a pasarnos por Japón para que nos la enseñen. Será la presentación oficial de la consola que allí se pondrá a la venta a finales de año.

¿Está bien «Fighters MegaMix»?

Para mi gusto es el mejor juego de lucha para Saturn y uno de los mejores de todos los tiempos. Muy recomendable.

Dime por favor los mejores juegos de Game Boy en estos género: Plataformas, lucha, fútbol y aventuras.

Y sin favor también. En plataformas yo me quedaba con «Donkey Kong Land 3», pero si tienes los anteriores de la serie a lo mejor te gusta más «Turok». La lucha es para «King of Fighters Heat of Battle» y las aventuras, sin duda, para «The Legend of Zelda». El fútbol es bastante más complicado porque ningún juego llega a ser bueno de verdad. No estaba mal «FIFA RM 98».

Francisco Javier Figueras (Málaga)

El futuro de N64.

¡¿Qué pasa Yen?! Soy un marbellí con una Nintendo 64, una Game Boy y una Mega Drive. Tengo interés por las aventuras en 3D, pero veo que para mi consola no sale ninguna y por eso ahí van mis dudas:

¿Qué va a pasar con el juego estilo «Tomb Raider» de Eidos, saldrá o no?

El que seguro que no sale es «Tomb Raider», de lo demás ya veremos. De todos modos, «Tomb

Raider» es básicamente un plataformas.

¿Por qué no sale «Resident Evil 2»? ¿Qué pasa con las aventuras gráficas tipo «Alone in the Dark»?

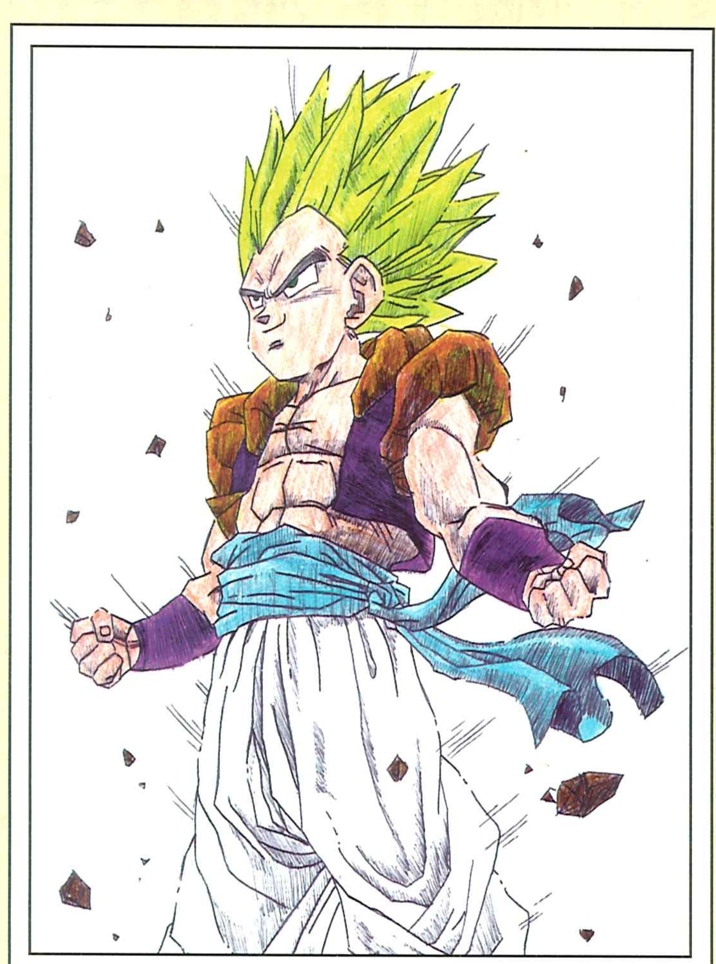
En primer lugar «Alone in the Dark» no es una aventura gráfica, como tampoco lo es «Resident Evil 2». Déjalo en aventuras de acción. Si «Resident Evil 2» no sale en Nintendo 64 es, en primer lugar, por una cuestión de capacidad: no hay cartucho que lo aguante. Eso mismo suele ocurrir con la mayoría de las aventuras de todo tipo que salen en PlayStation.

¿Para cuándo «Super Mario 64 2»? ¿Por qué no habéis dado ninguna imagen si Miyamoto dice que lleva un año funcionando en 64DD?

El 64DD no está a la venta y cuando Miyamoto dice que lleva un año funcionando se refiere a que llevan un año de desarrollo directo sobre 64DD. Obviamente, si Nintendo no nos da pantallas nosotros no podemos entrar a robárselas. ¡Qué más quisiéramos que enseñarlo!

¿Cuándo saldrán el 64DD y el «Mario 64 2» en España? Es que no habláis del juego.

Lo único seguro es que el 64DD saldrá en Japón en diciembre y se supone que «Mario 64 2» saldría simultáneamente. Y digo se supone. Por otra parte, la lógica diría que el 64DD y el juego deberían llegar a Europa al año siguiente, pero es bastante dudoso que esto ocurra, con lo que nos metemos a mediados del 99. Si no hablamos del juego es porque no dan información al respecto. Nintendo mantiene un férreo e incomprensible hermetismo sobre el tema.



Alberto Infantes es de Madrid tiene doce años y se confiesa un incondicional de Bola de Dragón. Intenta convencer a su madre y pintarse el pelo de amarillo.

¿Porqué no ha salido el «Gex 3D» también en Nintendo 64?

Saldrá, pero todavía no hay fecha. Si no ha salido simultáneamente es porque el desarrollo era para PlayStation y ahora lo tienen que versionar.

Un marbellí desconocido.

¿Qué consola prefieres?

Hola Yen, me llamo Jams, soy un antiguo consolero de la época de las consolas de 8 y 16 bits que ha reunido algún dinero y necesita que le respondas a unas preguntas:

¿Qué consola prefieres, N64 o PlayStation? Sin rodeos, ¿cuál te gusta más?

Hoy por hoy, por número de juegos, variedad de géneros y estilos, precio de los juegos, periféricos, etc, prefiero PlayStation. Pero mi juego preferido sigue siendo «Mario 64» y cuando salga el «Zelda 64» me tiraré a por él de cabeza. Hay mucha gente dispuesta a sacrificar la cantidad y la variedad en favor de la filosofía Nintendo y me parece una decisión absolutamente acertada.

¿Existe o saldrá para alguna consola un RPG sobre la serie «Dragon Ball»?

Sí, los hay en Super NES y Game Boy, pero nunca se han puesto a la venta oficialmente en España y están en japonés.

A tu juicio cuál de estos cuatro juegos es el mejor de Super Nintendo: «Illusion of Time», «Secret of Evermore», «Secret of Mana» o «Zelda».

Cada uno en su estilo es genial aunque el más completo es, a mi gusto, «Secret of Mana», gráficamente el mejor es «Secret os Evermore» y el más entrañable y divertido «Zelda».

¿Hay algún juego para Game Boy que sea tan bueno como «The Legend of Zelda»?

No. Sigo pensando que es el mejor, ya sea hablando de RPG o de cualquier otro género. Si quieres otro buen RPG para la portátil prueba «Mystic Quest».

¿Me dices los nombres de los mejores RPG para Mega Drive? ¿Hay alguno para Mega CD?

Te voy a mencionar los mejores de los más modernos, porque tampoco es cuestión de remontarse al principio de los tiempos, además, no los ibas a encontrar. Yo te recomendaría ante todo «Shining Force III» y después «Soleil» y «Light Crusader». En Mega CD tienes «Shining Force CD».

José A. Mateos (Málaga).

Aventuras en 3D.

Hola Yen, me acabo de comprar una PlayStation y, como no, tengo algunas dudas. Gracias.

1- ¿Está «Resident Evil» en 3D? ¿Se parece mucho al «Tomb Raider? ¿En qué se parecen y en qué se diferencian?

«Resident Evil» está en 3D, pero unas 3D más relativas. En «Tomb Raider» los escenarios son amplios y totalmente libres, puedes subir, saltar y moverte con absoluta libertad y los escenarios se generan a tu paso. Los escenarios de «Resident Evil» están prerenderizados de manera que siempre se ven desde el mismo punto, la cámara siempre cambia a partir del mismo lugar y en el ángulo previamente definido. Muy cinematográfico. De hecho, tú puedes verte desde detrás, desde el frente o desde un lateral según la perspectiva que imponga el juego. Además, «Tomb Raider» es un plataformas por lo que la propia filosofía del juego es diferente, más de habilidad.

Ambos se parecen en la perfecta ambientación, en sus situaciones aventureras, en la apariencia tridimensional... Es fácil que si, como es tu caso, te gusta «TR» te guste también «Resident Evil».

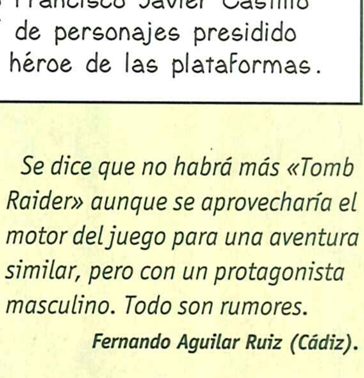
2- ¿De qué va «Deathtrap Dungeon? ¿Merece la pena?

La verdad es que con este juego hay opiniones opuestas. A mi me parece una aventura interesante de jugar, pero técnicamente queda muy por detrás de «Tomb Raider» o «Nightmare Creatures» que son sus referentes más próximos. Tiene más elementos de rol que las otras aventuras y cuenta con puzzles y situaciones muy interesantes. La pena es que no sea más controlable y más cuidado gráficamente. Tú mismo.

3- ¿Se parecen «Tomb Raider» y «Nightmare Creatures»? ¿Está también en 3D?

«Nightmare Creatures» es como una mezcla entre «Resident Evil» y «Tomb Raider» aunque por su planteamiento gráfico y la libertad de acción está más cerca de «Tomb Raider». También tienen elementos de los juegos de lucha y hay veces que parece un beat'em up en plan aventurero. Es el más arcade de los tres y es muy bueno.

4- ¿Se habla o se comenta algo de un «Tomb Raider 3»? Si es así, ¿tardará mucho en llegar?



Se dice que no habrá más «Tomb Raider» aunque se aprovecharía el motor del juego para una aventura similar, pero con un protagonista masculino. Todo son rumores.

Fernando Aguilar Ruiz (Cádiz).

El futuro de los videojuegos

Hola Yen, felicidades por los premios y vamos al grano. Desde hace dos años tengo dos consolas y me han surgido unas dudas:

1- ¿Me podrías decir algo sobre Katana que no se haya publicado antes?

Espérate al mes que viene y te contaremos la verdad sobre Katana y no meros rumores.

2- ¿Es cierto que al igual que Sega está desarrollando Katana, Sony está con PlayStation2?

Las situaciones son muy diferentes y mientras Sega ha perdido la guerra, Sony es la triunfadora absoluta. Puede que



Desde Córdoba nuestro amigo Francisco Javier Castillo Oteros nos envía este popurrí de personajes presidido por el felino Klonoa, el nuevo héroe de las plataformas.



Uno de los trabajos más originales que hemos recibido últimanebte es esta peculiar visión del universo Zelda que nos ha enviado Ariel Fdo. Recoba Terrón (Valencia).

Sony esté trabajando en un nuevo proyecto, pero no es probable que tenga en mente sacarlo por ahora. No le hace falta.

3- ¿Es tan grande la diferencia técnica entre Saturn y PlayStation para que se haya formado esta diferencia social llegando a despreciar a la consola de Sega?

Técnicamente no hay una diferencia tan abismal, pero este mercado es más complicado de lo que parece y Sega ha perdido. Salen pocos juegos y no todos son buenos lo que genera una sensación de que la consola es mala, aunque no sea verdad.

4- ¿Cuáles crees que han sido los principales problemas técnicos para que Saturn vaya a desaparecer del mundillo?

Yo no creo que hayan sido tanto problemas técnicos como de visión. Sega desarrolló una consola muy completa y compleja que, primero, resulta mucho más cara que PlayStation y por lo tanto menos competitiva en una guerra de precios. Segundo, su complejidad hace que sea más difícil programar para ella que para PlayStation. Luego podríamos hablar de otros detalles como el precio de los juegos y periféricos superior al de PlayStation, y la política de lanzamientos.

Javier Blanco (Barcelona)

Un futuro usuario de PlayStation.

Apreciado Yen: esta no es precisamente la primera vez que te escribo, pero no pierdo la esperanza. Me llamo Dani, tengo una N64 y me voy a comprar pronto una PlayStation. Si no te sabe mal me gustaría que me contestases a mis preguntas.

1- ¿Cuándo saldrán «Banjo Kazooie» y «Conquers Quest»? ¿Serán mucho más caros de lo que estamos acostumbrados?

«Banjo Kazooie» tiene prevista su salida para el mes de julio, pero «Conquers Quest» no aparece en los planes de lanzamiento de Nintendo de aquí a final de año. En principio no van a ser excesivamente caros. Ten en cuenta que los distribuye la propia Nintendo y eso siempre supone menor precio.

2- ¿Para cuándo el 64DD? ¿Ya se sabe algún juego para este soporte?

Se espera que salga en Navidad en Japón y se supone que lo hará acompañado de ««Super Mario 64 2». Eso significa que el aparato podría llegar el año siguiente a España, aunque tampoco está nada claro que estos plazos se cumplan.

Además de la segunda parte de Mario está previsto «Mario Artist» (una especia de «Mario Paint» y «Mother 3». Hay muchos títulos que primero se iban a hacer para 64DD y ahora saldrán en cartucho, el mismísimo «Zelda» o «Shadow Man» por poner sólo un par de ejemplos.

3- ¿Qué me dices del genial «Final Fantasy VII» como primera adquisición para mi nueva consola?

Pues genial, y así disfrutas de un tipo de juego que ahora mismo es impensable en tu actual máquina.

4- Teniendo en cuenta que esperas tener muchos juegos y que estás acostumbrado a alquilar con bastante fluidez, ¿te comprarías una Memory Card de 720 slot? ¿Por qué?

Yo prefiero las normales porque dan menos problemas. Llegado el caso preferiría tener (y tengo) dos tarjetas en lugar de una porque me permiten más posibilidades. Por ejemplo, le puedo prestar la tarjeta a un amigo sin quedarme vendido, o si se me borra una tarjeta sé que no lo voy a perder todo. De todos modos es una cuestión de gustos y por lo tanto una decisión tuya. Lo que está claro es que necesitas una tarjeta.

Daniel del Baño (Barcelona)

Lo que se sabe sobre Sega Katanna

Hola Yen, me llamo Simón y tengo unas dudas que me tienes que resolver:

1- ¿Cuántos bits tendrá por fin la Sega Katana?

El mes que viene os daremos todos los datos, porque por ahora no hay nada realmente seguro. Es contradictorio hasta el tema del número de bits pero os habéis puesto tan pesados que os voy a dar algunas pistas de lo que se rumorea por ahí. La propuesta que más fuerza parece tomar nos dice que la consola será de 64 bits. También parece seguro que tendrá DVD ROM en lugar de CD ROM y que la CPU será un Hitachi SH-4 a 200 MHz. Se habla de que podría incluir módem, de que usará un sistema operativo Windows CE, de que estará a medio camino entre las consolas y el PC..., en fin, un montón de cosas que no sabremos con seguridad hasta el día 20 de mayo, día de la presentación oficial. Nosotros estaremos allí.

2- Tengo la Saturn y quiero otra consola, ¿compro ahora la PlayStation o espero a Katana?

Katana todavía puede tardar en llegar bastante tiempo. Si crees que puedes estar más de un año mirando como otros juegan puedes esperar a ver que pasa.

3- ¿los juegos «Tomb Raider» y «Resident Evil» son iguales en versión Saturn que en versión PlayStation? Me refiero a recorridos y objetivos.

Sí, son idénticos.

4- ¿Saldrán «Resident Evil 2» y «Tomb Raider 2» para Saturn?

«TR2» seguro que no y «RE2» es muy, muy improbable.

5- ¿La Sega Katana tendrá cable RF para la antena de la TV?

¡Qué cosas preguntas cuando ni siquiera se sabe cómo será la máquina! Lo más probable es que lleve euroconector, pero que se pueda comprar aparte el cable de antena como pasa con Saturn.

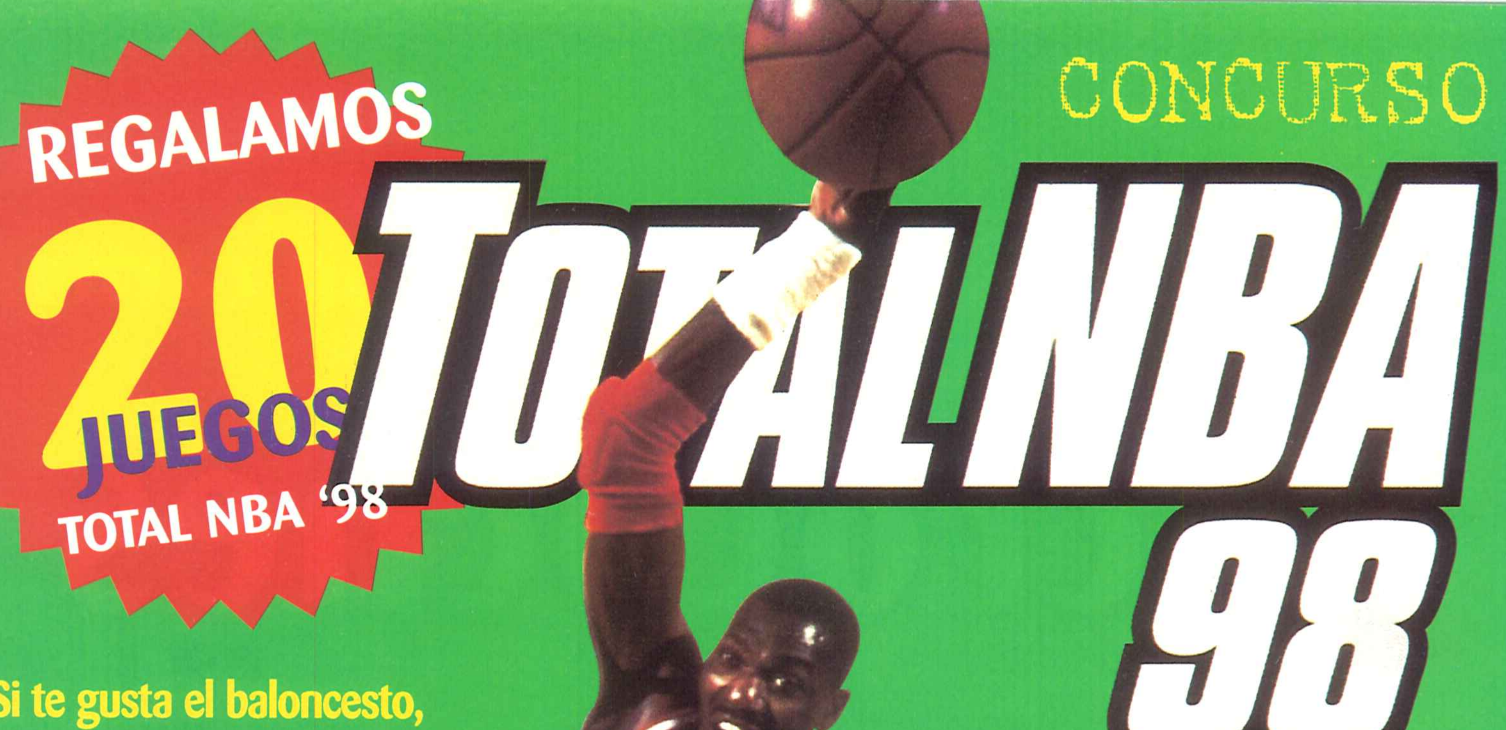
Simón Runza (Asturias)



En colaboración con NORMA Comics

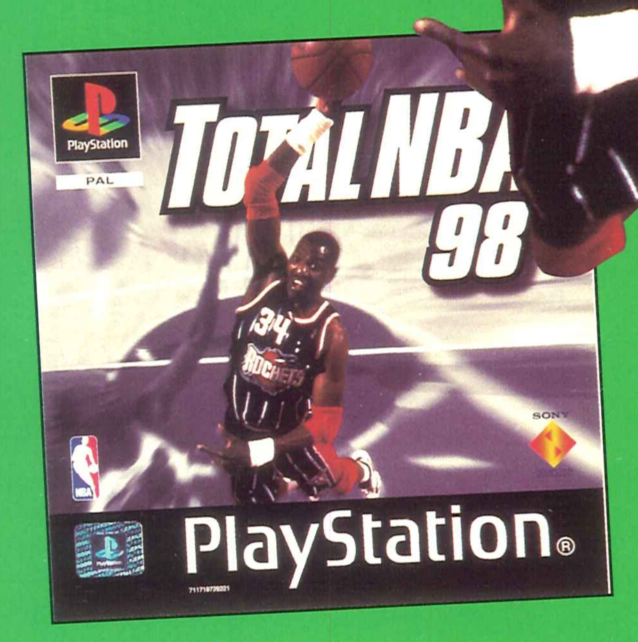
Envía tus dibujos a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos esta práctica agenda de Dragon Ball.



Si te gusta el baloncesto, vive todo eL espectáculo de la NBA con «Total NBA '98». Participa y entra en el sorteo de 20 juegos localizando en esta sopa de letras cinco famosos jugadores de baloncesto.

D	S	I	J	B	M	U	T	W	F	J
H	A	P	M	G	I	N	D	F	X	A
M	B	N	N	W	C	I	A	C	G	I
T	O	N	U	G	H	E	V	L	P	R
M	N	Z	T	H	A	O	I	F	E	Q
T	I	S	D	O	E	C	D	L	B	C
A	S	M	Q	Y	L	G	R	V	Q	O
D	P	N	T	Y	J	X	O	P	V	R
C	K	M	A	F	O	N	B	P	H	T
N	A	M	T	O	R	S	I	N	E	D
E	U	I	P	D	D	A	N	G	R	S
Y	R	Z	P	A	A	V	S	F	C	E
Q	L	U	J	N	N	E	O	C	E	Q
F	Y	U	K	N	G	F	N	O	P	S
C	A	R	L	M	A	L	O	N	E	P



BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **veinte,** que serán premiadas con un juego "Total NBA'98" para la consola PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el día **25 de mayo hasta el día 30 de junio de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **2 de julio de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de agosto de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Sony y Hobby Press.





CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son: 1: ....

2: .... 3: ....

4: .... 5: ....

Envía este cupón, debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso «Total NBA '98».

Coches que se conducen sin carné.

concurso Microcoches



BASES DEL CONCURSO.

1. Hobby Consolas sortea durante los meses de mayo, junio, julio, agosto y septiembre de 1998, cinco microcoches Rivolta Isigó 500 CD, a razón de uno al mes.
2. Podrán participar en el sorteo del coche de junio todos los lectores de Hobby Consolas que envíen el cupón debidamente cumplimentado a la siguiente dirección:

   HOBBY PRESS,S.A. HOBBY CONSOLAS

   Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid)

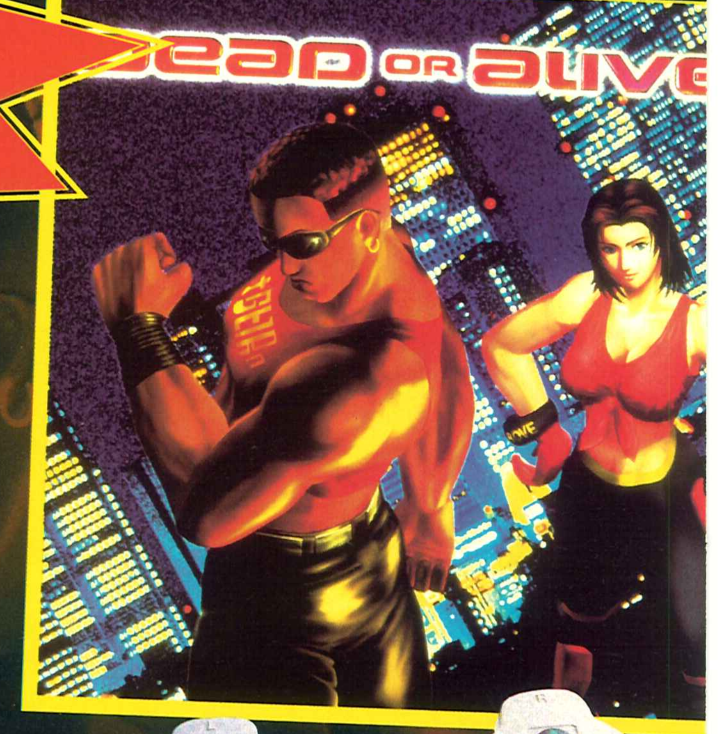
   Indicando en el sobre: CONCURSO MICROCOCHES (JUNIO)
3. El sorteo correspondiente al mes de junio se celebrará ante notario en Madrid, el día 2 de julio de 1998 y los ganadores se publicarán en el número de agosto de Hobby Consolas.
4. Entre todas las cartas recibidas, el notario extraerá una, que será premiada con un vehículo Rivolta Isigó 500 CD. El premio no será canjeable por dinero.
5. Sólo podrán participar en el sorteo de junio los sobres recibidos con fecha de matase-llos comprendidas entre el día 27 de mayo y el día 26 de junio de 1998.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores y el notario que dará fe de dicho sorteo.

¿Te gustaría tener un fabuloso coche que se puede conducir sin necesidad de ningún tipo de carné?
Pues en Hobby Consolas vamos a ofrecerte la posibilidad de conseguirlo.
Desde el mes de mayo y hasta septiembre estamos sorteando un coche marca Rivolta modelo Isigó, -sujeto a las homologaciones de la CEE- y cuyo precio en el mercado supera el millón de pesetas.
Además, no hará falta que contestes a ningún cuestionario: bastará con que nos envíes el cupón de participación.

C O N C U R S O

DEAD OR ALIVE

REGALAMOS
12 juegos de «Dead or Alive»,
12 mandos "Dual Shock" de Sony y
12 camisetas de «Dead or Alive»



Comienza el torneo y los luchadores están preparados para el combate. Participa en la lucha y entra en el sorteo para ganar un montón de premios con «Dead or Alive».

Averigua las respuestas correctas a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué compañía ha programado el juego?
2. ¿A qué género pertenece el juego?
3. ¿Para qué placa de recreativa se desarrolló?
4. ¿Cuántos luchadores tiene «Dead or Alive» elegibles desde el principio?





BASES DEL CONCURSO

1 Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación.

2 De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **doce,** que serán premiadas con un juego "Dead or Alive" para consola PlayStation, un pad "Dual Shock" y una camiseta de "Dead or Alive". El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3 Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el día **25 de mayo hasta el 30 de junio de 1998.**

4 La elección de los ganadores se realizará el día **2 de Julio de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de agosto de la revista Hobby Consolas.

5 El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6 Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Sony y Hobby Press.



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre NACHO
Apellidos PINTO CARBONELL
Calle JUAN RAMÓN JIMENEZ Nº13
Localidad PLASENCIA
Provincia CÁCERES
Edad 14 C. Postal 10600 Teléfono 927413728
Las respuestas correctas son: 1: TECMO
2: ~~[illegible]~~ LUCHA 3: AM-2
4: 9

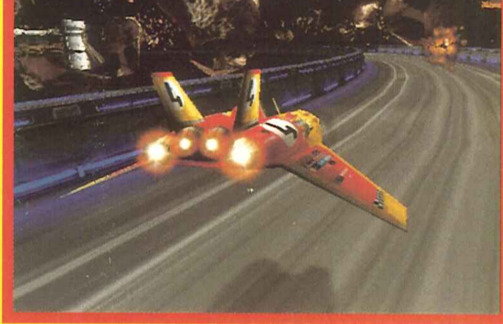
Envía este cupón, debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso «Dead or Alive».

NOVEDAD EN USA

HYPERDRIVE

VELOCIDAD TOTAL, AÑO 2.100

El tamaño de los vehículos es impresionante. Todas ellos presentan un diseño muy similar al de las naves espaciales de las películas futuristas.



Uno de los grandes atractivos de esta competición es la mareante sensacion de velocidad que ofrecen estas aeronaves al desplazarse por los sinuosos circuitos.



La manejabilidad de las naves es total. Pueden adelantar por ambos lados y también por arriba y por abajo a sus rivales.

Cien años después de la llegada del tercer milenio las cosas han cambiado mucho en la Tierra. El fútbol ya sólo se practica en consolas de 2.000 bits, la televisión sólo programa películas de Esteso y Pajares y los coches han sido sustituidos por naves antigravitatorias que han acabado con el tráfico sobre las carreteras traslandándolo a unos metros por encima del suelo. Con este panorama, la única diversión la proporcionan las carreras de estas ARC´s (Advanced Racing Cars), vehículos capaces de desplazarse a velocidades de vértigo sobre circuitos imposibles.

Seguro que os suena este planteamiento. Lo hemos visto en algunos juegos para consola como «Wipeout» o «Extreme G». Lo que ahora pretende Midway es aprovecharse de las posibilidades que ofrece la tecnología arcade para llevar este subgénero de la velocidad hasta su máxima expresión.

¿Cómo? Pues podéis imaginároslo. Para empezar utilizando toda la capacidad de una placa arcade para colocar en pantalla unas imágenes alucinantes, con naves y circuitos perfectamente diseñados, con un aire futurista bien conseguido, y que se desplazan a una velocidad de vértigo, casi mareante, por los sinuosos recorridos de este futuro ficticio. Además, estas naves presentan una manejabilidad total, de manera que no sólo pueden adelantar a sus rivales por ambos lados, sino que también pueden hacerlo por arriba o por abajo, convirtiendo estas carreras en espectáculos increíbles. Incluso cuentan con algunas sorpresas durante la competición, como la posibilidad de incrementar la velocidad durante algunos momentos sobrevolando las zonas "verdes" de los circuitos.

Por otro lado, Midway no iba a dejar pasar la oportunidad de diseñar un mueble perfectamente apropiado para el juego. Para ello se han basado en los muebles de sus anteriores arcades de velocidad, pero adaptando su estructura a la avanzada época en la que se supone que se desarrolla la acción. El resultado es la espectacular cabina que podéis ver en la imagen, con un look futurista a tope.

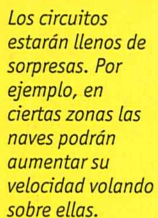
Por supuesto, no hay que olvidar elementos exigibles en este tipo de juegos, como un buen número de naves y circuitos a elegir, diferentes niveles de dificultad y la posibilidad de participar hasta cuatro jugadores simultáneamente, con el modelo que veis a la derecha, además de un puñado de sorpresas jugables que se esconden en cada circuito.

La máquina está en USA desde abril. Tal vez en breve la tengamos entre nosotros.



Sin duda, este modelo con cuatro máquinas unidas supone llevar la diversión de este juego a su máxima expresión. Una carrera contra otros tres amigos puede ser genial.





Los circuitos estarán llenos de sorpresas. Por ejemplo, en ciertas zonas las naves podrán aumentar su velocidad volando sobre ellas.





CONCURSO

¿Quieres ganar 1 millón de pesetas?

¡¡Nintendo y Hobby Consolas buscan al mayor experto en videojuegos!!

¿Te consideras un auténtico experto en videojuegos?
Pues entonces tú puedes ser la persona que estamos buscando.
Para que nos demuestres tus conocimientos, durante éste y los tres meses anteriores te hemos venido proponiendo una serie de preguntas relacionadas con la historia de los videojuegos, desde los tiempos del mítico Spectrum hasta la actualidad.
Habrás comprobado que las preguntas que formulamos no resultan precisamente fáciles, pues queremos encontrar a la persona que realmente más sepa de videojuegos en España y, además, el suculento premio que hay en juego bien merece el esfuerzo de tener que consultar antiguas revistas, preguntar a tus conocidos o incluso, por qué no, llegar a formar un equipo con otros amigos. Este es el último desafío.

1º Un premio en metálico de **1.000.000** de pesetas

2º Un premio de **250.000** pesetas + un demo display + un cartucho para Nintendo 64.



3º Un premio de **100.000** pesetas + un demo display + un cartucho para Nintendo 64.

Ninten

Bases

1.- Podrán participar en el concurso los lectores de HOBBY CONSOLAS que envíen los cuatro cupones de participación (no valen fotocopias) correspondientes a los números de Marzo, Abril, Mayo y Junio a la siguiente dirección: HOBBY PRESS. Hobby Consolas. Apartado de correos 400. 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "El mayor experto en videojuegos"
2.- Se plantearán 25 preguntas en el número de Marzo, otras 25 en el de Abril, otras 25 en el de Mayo y las 25 últimas en el de Junio.
3.- Los premios serán los siguientes: Primer Premio: 1.000.000 de pesetas; Segundo Premio: 250.000 pesetas, un demo display (que incluye un monitor, una consola Nintendo 64 y un soporte) más el juego para Nintendo 64 de Nintendo España que el ganador elija; Tercer premio: 100.000 pesetas y un demo display más el juego para Nintendo 64 de Nintendo España que el ganador elija. Los siguientes 10 mejores clasificados recibirán una consola Nintendo 64 y un cartucho de Super Mario 64, y **ENTRE TODOS LOS PARTICIPANTES** (independientemente del número de respuestas que hayan acertado) se sortearán otras 20 consolas Nintendo 64 con el cartucho Super Mario 64. Los premios que no sean en metálico no podrán ser canjeados por dinero.
4.- Caso de que haya varios concursantes que acierten el número máximo de preguntas, se les enviará a su domicilio un nuevo cuestionario de desempate (este cuestionario será publicado posteriormente en un número de HC). El ganador absoluto será aquel que acierte el mayor número de preguntas. El resto de premios se otorgarán en función del número de preguntas acertadas y, caso de que se produzca algún empate, los premios se otorgarán mediante sorteo. Ningún premio quedará desierto.
5.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen los cuatro cupones en un mismo sobre desde el 28 de mayo hasta el 28 de Junio de 1998.
6.- Queda prohibida la participación en este concurso de personal de Hobby Press S.A. y de Nintendo España, así como de sus familiares.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación de sus bases.
8.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.

¡¡¡Por fin este mes debes enviarnos tus cuatro cuestionarios!!!

y además...

30 consolas Nintendo 64 + Super Mario 64



Cuestionario nº 4 junio

1- ¿Cuál fue el primer juego de fútbol para consola en emplear polígonos? VIRTUA GOAL DE SATURN
2- Cuando Miyamoto creó a Mario se basó en una persona cercana a él, que veía todos los días y a la que solía deber dinero ¿sabrías de quién se trataba? ____
3- ¿Sabrías decirnos el nombre del creador del genial «Flashback»? ____
4- ¿Qué juego para MegaDrive se basaba en la exitosa saga Mazinger Z? MAZIN SAGA
5- ¿Qué famosísimo arcade fue elegido Mejor Juego del Año en el ECTS de 1993? ____
6- ¿Qué compañía programó el juego oficial del mundial de fútbol 94? ____
7- ¿Cuál es el nombre de los fundadores Rare Ltd? ____
8- ¿Sabrías en qué año la compañía Mirrorsoft publicó la primera versión doméstica de «Tetris»? ____
9- ¿Qué título de Capcom tuvo el honor de ser el primer juego en pasar de las recreativas a la gran pantalla? STREET FIGHTER
10- ¿Sabrías el nombre de la primera máquina recreativa creada en nuestro país por Duintronic allá por los 90? ____
11- En 1993 Amstrad presentó un ordenador personal que tenía la peculiaridad de ser mitad ordenador, mitad consola. ¿Recordarías con qué consola era compatible y cuál fue su nombre? ____
12- ¿Con qué nombre se presentó en el CES del 94 la máquina de Sega posteriormente conocida como Multimega? ____
13- ¿Con qué nombre se conocía en Japón al genial RPG de Super Nintendo «Secret of Mana? ____
14- ¿Recordarías el apellido del presidente de 3DO Company que impulsó la creación de esta consola? ____
15- ¿Qué puntuación en el apartado de Valoración le otorgamos al juego «Super Mario 64»? ____
16- ¿Qué día, conocido como "Mortal Monday", se puso a la venta la primera versión de Mortal Kombat? 13 de Septiembre de 1993
17- ¿Qué nombre recibía el periférico de MegaDrive con forma de octógono que trasmitía los movimientos de los jugadores a la consola? ____
18- ¿Cuántas entradas para pads de control tenía la consola TurboGrafx? ____
19- ¿En qué año se puso a la venta la primera versión del exitoso simulador de fútbol de Electronic Arts «FIFA International Soccer»? 1994
20- Recordarías en qué año hizo Sonic su aparición estelar en Mega Drive? 1991
21 ¿Cuántos canales tenía el chip de sonido del Spectrum 128K? ____
22- ¿Cuántos colores simultáneos podía mostrar en pantalla Game Gear? ____
23- ¿En qué juego, primero para ordenador y luego para MegaDrive, se podía aprender geografía en pos de una famosa ladrona? ¿Donde está Carmen SanDiego?
24- ¿Qué famoso héroe épico del cómic español fue protagonista de un juego de Dinamic? ____
25- En mayo del 92, Erbe presentó Super Nintendo durante una cena en un hotel de Madrid, ¿sabrías qué popular personaje se encargó de presentar el acto? ____

Nombre y Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia ....
C.P. .... Teléfono .... Edad ....

Envíanos este cuestionario junto con los aparecidos en los números de Marzo, Abril y Mayo.

¿PERDIDO EN ALGUNA FASE?
¿BUSCANDO ALGÚNA SOLUCIÓN PARA TU JUEGO PREFERIDO?

PUES AQUÍ TIENES LA LISTA DE TODOS LOS TRUCOS QUE HEMOS PUBLICADO EN HOBBY CONSOLAS DESDE EL NÚMERO 64 AL 76.

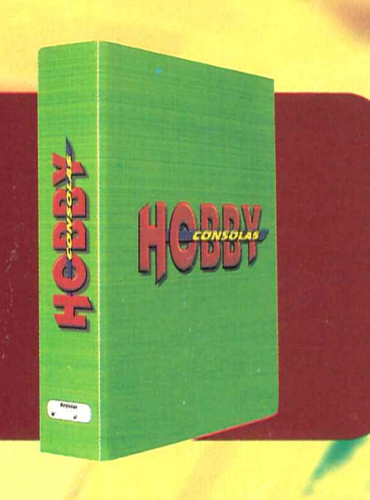
YOSHI'S ISLAND, TINTÍN EN EL TÍBET, BUBSY 2, THEME PARK, SUPER MARIO 64, SONIC 3D, CRASH BANDICOOT, DKC 3, NIGHTS, MARIO KART, FIFA 97, SUIKODEN, SOVIET STRIKE...

JUEGO	CONSOLA	NÚM.
Adidas Power Soccer'97	PlayStation	73
Adventures of Lomax,The	PlayStation	75
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	64
After Burner 2	Saturn	69
Alien Trilogy	Saturn	66, 69
Alone in the Dark 2	Saturn	72
Amok	Saturn	68, 71
Andretti Racing	PlayStation	67,68
Area 51	Saturn	74
Athlete Kings	Saturn	65
Atlete Kings	Mega Drive	64
BallBlazer Champions	PlayStation	72
Bass Master Classic Pro...	Super Nintendo	65
Black Dawn	PlayStation	69
Blam Machine Head	PlayStation	67
Bomberman	Saturn	75
Bubble Bobble + R. Island	Saturn	70
Bubsy 2	Super Nintendo	66
Bubsy 3D	PlayStation	69
Bug Too!	Saturn	75
Burning Road	PlayStation	70, 74
Bust a Move 2	Saturn	75
Bust a Move 2	PlayStation	64
Buster Brothers Collection	PlayStation	75
Casper	PlayStation	74
Christmas Nights	Saturn	68
Command & Conquer	Saturn	69, 70
Command & Conquer	PlayStation	70
Contra. Legacy of War	PlayStation	69
Cool Boarders	PlayStation	74
Crash Bandicoot	PlayStation	65
Criticom	PlayStation	65
Crow 2: City of Angels	PlayStation	72
Crusader: No Remorse	Saturn	70
Crusader:No Remorse	PlayStation	75
Cyberia	PlayStation	64
Darius 2	Saturn	64
Dark Forces	PlayStation	69, 72, 74
Dark Savior	Saturn	72
Darklight Conflict	PlayStation	74, 76
Daytona USA CEE	Saturn	66, 73
Defcon 5	PlayStation	64
Demon's Crest	Super Nintendo	65
Descent 2	PlayStation	76
Destruction Derby	PlayStation	73
Destruction Derby 2	PlayStation	68
Die Hard Arcade	Saturn	72, 73
Die Hard Trilogy	PlayStation	64
Disruptor	PlayStation	68, 70, 72
DKC 3	Super Nintendo	65, 68
Doom 64	N64	73, 75, 76

JUEGO	CONSOLA	NÚM.
Dragon Force	Saturn	75
Dynasty Warriors	PlayStation	74
Excalibur 2555 A.D.	PlayStation	72
Extreme G	N64	76
F-1	PlayStation	65, 73
Fade to Black	PlayStation	67, 70
Fantastic Four	PlayStation	76
Felony 11-79	PlayStation	75
Fifa'96	Saturn	72
Fifa'97	PlayStation	75
Fighters Megamix	Saturn	70, 72
Fighting Vipers	Saturn	65, 67
Final Doom	PlayStation	65
Final Fantasy	PlayStation	70
Galaxian 3	PlayStation	65
Gargoyle's Quest	Mega Drive	67
Gex	PlayStation	69
Ghen Wars	Saturn	72
Goldeneye	N64	75
Grid Run	Saturn	69
Grid Runner	Saturn	68
Guardian Héroes	Saturn	66
Hardcore 4x4	Saturn	70
Hardcore 4x4	PlayStation	66
Hércules	PlayStation	75
Hexen	N64	76
Hexen	PlayStation	74
Hexen	Saturn	72
Horde,The	Saturn	64
Impact Racing	PlayStation	64, 71
Incredible Hulk,The	Saturn	75
Incredible Hulk,The	PlayStation	73
Independence Day	Saturn	73, 74
Independence Day	PlayStation	70, 72
Iron & Blood	PlayStation	69
Iron Man/X-0 Manowar...	Game Boy	73
Iron Man/X-0 Manowar...	Saturn/PSX	73
ISS 64	N64	71
Jet Raider	PlayStation	70, 71
Johnny Bazookatone	Saturn	68
Judge Dredd	Super Nintendo	64
Jumping Flash 2	PlayStation	66
Killer Instinct Gold	N64	70, 71, 74, 75
King of Fighters'95	PlayStation	67
Legacy of Kain	PlayStation	68
Lomax	PlayStation	68
Lone Soldier	PlayStation	67
Lost Vikings 2,The	PlayStation	70
Lylat Wars	N64	73, 75
Machine Head	Saturn	73

JUEGO	CONSOLA	NÚM.
Machine Hunter	PlayStation	75, 76
Madden NFL'98	PlayStation	76
Madden'97	PlayStation	65
Madden'97	Saturn	65
Magic Carpet	Saturn	64
Manx TT	Saturn	70, 74
Mario Kart 64	N64	71
Maui Mallard	Super Nintendo	70
Mechwarrior 2	PlayStation	74
Megaman X3	PlayStation	75
Micromachines V3	PlayStation	70, 74
Monster Trucks	PlayStation	72, 73
Mortal Kombat Mithologies	PlayStation	76
Mortal Kombat Trilogy	N64	73
Mortal Kombat Trilogy	PlayStation	65
Mr. Bones	Saturn	70
Nanotek Warriors	PlayStation	71, 72
Nba in the Zone	PlayStation	64
Nba in the Zone 2	PlayStation	70
Nba Jam Extreme	Saturn	66
Nba Shootout'97	PlayStation	73
Need for Speed 2	PlayStation	70, 72
Need for Speed,The	PlayStation	65
Nfl Quarterback Club'97	Saturn	65, 74
Nfl Quarterback Club'97	PlayStation	71
Nhl Faceoff	PlayStation	74
Night Warriors	Saturn	64, 72
Nightmare Creatures	PlayStation	76
Nights	Saturn	65, 66
Norse by Norsewest	Saturn	71
Out Run	Saturn	64
Pandemonium	Saturn	69
Pandemonium	PlayStation	67
Pilotwings	Super Nintendo	64
Pilotwings 64	N64	67
Porsche Challenge	PlayStation	70, 73, 74
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	66
Prince of Persia 2	Super Nintendo	66
Project Overkill	PlayStation	67, 73
Puzzle Fighter 2	PlayStation	68
Quake	Saturn	76
Rage Racer	PlayStation	73, 75
Raging Skies	PlayStation	66
Rainbow Islands	PlayStation	72
Rally Cross	PlayStation	70, 75
Rally Cross	PlayStation	70
Ray Storm	PlayStation	75
Ray Tracers	PlayStation	72
Rebel Assault 2	PlayStation	70, 71
Resident Evil	Saturn	76
Resident Evil	PlayStation	73

SI NO TIENES ESE NÚMERO QUE BUSCAS PUEDES PEDÍRNOSLO POR CORREO, ENVIÁNDONOS EL CUPÓN QUE APARECE EN LA ÚLTIMA PÁGINA DE LA REVISTA, (NO NECESITA SELLO) O POR TELÉFONO, LLAMÁNDONOS A LOS NÚMEROS (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 POR LA MAÑANA HASTA LAS 2 ó POR LA TARDE DE 4 A 6.30.



ADEMÁS, SI GUARDAS LAS REVISTAS PARA CONSULTA, TE RECORDAMOS QUE PUEDES TENERLAS TODAS PERFECTAMENTE ORDENADAS CON LAS TAPAS DE HOBBY CONSOLAS (950 PESETAS), QUE INCORPORAN UN CÓMODO SISTEMA PARA QUE TÚ MISMO COLOQUES LA REVISTA MES A MES.

JUEGO	CONSOLA	NÚM.
Return Fire	PlayStation	64
Ridge Racer	PlayStation	65
Robopit	PlayStation	65
Robotron X	PlayStation	73
Samurai Shodown 3	PlayStation	75
Sega Ages	Saturn	65
Sega Touring Car	Saturn	76
Sega Worldwide Soccer	Saturn	66
SF Alpha 2	PlayStation	66, 67
SF Alpha 2	Saturn	64, 66
SF Ex Plus	PlayStation	76
Shadows of the Empire	N64	68, 73, 74
Sim City 2000	PlayStation	69
Skeleton Warriors	PlayStation	64, 67
Sky Target	Saturn	76
Slam 'N' Jam'96	Saturn	65
Slam 'N' Jam'96	PlayStation	66
Slamscape	PlayStation	69
Sonic & Knuckles	Mega Drive	64
Sonic 3D	Mega Drive	67
Sonic 3D	Saturn	67
Sonic Jam	Saturn	76
Soviet Strike	PlayStation	66, 69
Soviet Strike	PlayStation	66
Space Jam	PlayStation	66, 69
Speedster	PlayStation	74
Spider	PlayStation	69, 71, 72
Spirou	Super Nintendo	65
Spot Goes to Hollywood	Saturn	69
Star Gladiator	PlayStation	66
Steel Harbinger	PlayStation	76
Story of Thor 2	Saturn	67
Suikoden	PlayStation	68
Super Mario 64	N64	68
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	Saturn	71
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	PlayStation	71
Syndicate Wars	PlayStation	76
Tekken 2	PlayStation	66, 70, 72
Tekken 2	PlayStation	66
Tempest X3	PlayStation	68, 74
Tenka	PlayStation	73
Theme Park	PlayStation	70
Theme Park	Saturn	64
Three D. Dwarves	Saturn	75
Tiger Shark	PlayStation	71, 75
Time Commando	PlayStation	69
Tintín en el Tíbet	Game Boy	65
Tintín II	Game Boy	71
Titan Wars	Saturn	70
Tobal nº 1	PlayStation	65, 67
Toshinden URA	Saturn	69
Total NBA'96	PlayStation	72
Track & Field	PlayStation	66, 73
Turok	N64	68, 71, 74
Twisted Metal 2	PlayStation	67, 68
UMK 3	Mega Drive	67
UMK 3	Saturn	64, 66, 67
UMK 3	Super Nintendo	66
V-Rally'97	PlayStation	76
V-Tennis	PlayStation	75
Virtua Cop 2	Saturn	68, 70
Virtual-On	Saturn	73
Vmx Racing	PlayStation	76
VR Baseball'97	PlayStation	72
Warcraft 2	Saturn/PSX	72
Wargoods	PlayStation	74
Wild Guns	Super Nintendo	65
William Arcade's Greatest...	PlayStation	65
Wing Commander 4	PlayStation	75
Wipeout 2097	PlayStation	65
World Series Baseball 2	Saturn	72
WWF	PlayStation	67
X-Men 2	Mega Drive	67
X2	Saturn	70
Xevious 3D	PlayStation	75
Yoshi's Island	Super Nintendo	66

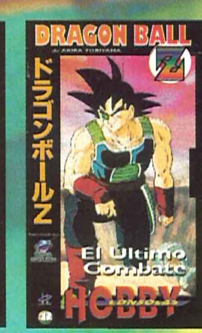
CONSIGUE AHORA ADEMÁS TU VÍDEO MANGA CON LOS NÚMEROS: 66, 68, 70, 72, 73, 74, 75 Y 76 DE HOBBY CONSOLAS.



Nº66 ESTALLA EL DUELO



Nº 68 LOS GUERREROS DE PLATA



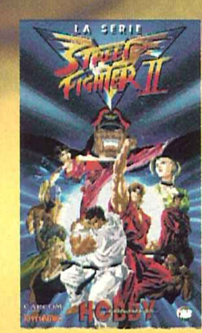
Nº 70 EL ÚLTIMO COMBATE



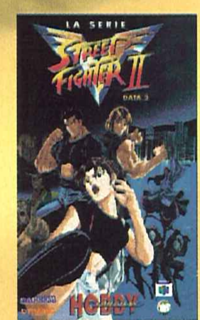
Nº 72 UN FUTURO DIFERENTE



Nº 73 RANMA 1/2. NIHAO MI CONCUBINA



Nº 74 STREET FIGHTER. DATA 1



Nº 75 STREET FIGHTER. DATA 2



Nº 76 STREET FIGHTER DATA 3





Participa y gana un montón de premios

3er Concurso Nacional

Por tercer año consecutivo, Hobby Consolas convoca el Concurso Nacional de Mangas & Videogames. El enorme éxito y la gran participación obtenida en los anteriores años nos hacen volver a pediros que echéis a volar vuesta imaginación, cojáis lápiz y papel y que os animéis a particiapr en esta nueva convocatoria. Envíanos tu manga y no pierdas la oportunidad de conseguir estupendos premios.

Bases del 3er Concurso «Mangas & Videogames»

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen su manga junto con los cupones de participacón correspondientes a los números de junio y julio.
2. Los mangas recibidos no podrán superar el tamaño Din-A3, y deberán tener un mínimo de 2 páginas y un máximo de 6. Los protagonistas de los mangas deberán ser personajes que aparezcan o hayan aparecido en algún videojuego.
3. De entre todos los trabajos recibidos, un jurado compuesto por redactores de Hobby Consolas elegirá:
   - Un ganador que será premiado con 200.000 Pta en metálico.
   - Dos finalistas que serán premiados con 100.000 Pta en metálico cada uno.
   - Los cuatro siguientes premiados recibirán 25.000 Pta en metálico cada uno.
   - Los siguientes 20 mejores trabajos recibirán un lote de pelílulas de Manga Films con los siguientes títulos: "Dragon Ball GT 1" (La serie en vídeo episodios 1, 2, 3). "Neon Genesis Evangelion", "Los Caballeros del Zodiaco", "New Tenchi- Muyo" y "El-Hazard". Además recibirán un póster gigante de Dragon Ball y una colección de cómics de cine de Norma Editorial.
   - Los siguientes 5 mejores cómics serán premiados con un póster gigante de Dragon Ball y una colección de cómics de la serie cine de Norma Editorial.
4. Sólo podrán participar en el concurso los trabajos recibidos con fecha de matasellos comprendida entre el día 30 de mayo y el día 30 de julio de 1998.
5. El fallo del jurado se realizará durante el mes de Agosto de 1998 y los ganadores de los premios en metálico serán avisados telefónicamente (estos premios en metálico quedan libres de impuestos.). El resto de los ganadores recibirán notificación de su premio por carta. Los nombres de los ganadores se publicarán en la revista Hobby Consolas.
6. Caso de que algún premio se extravíe en el envío, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista dicho extravío.
7. Los trabajos recibidos no serán devueltos a los autores de los mismos. HOBBY PRESS, S.A. se reserva el derecho de reproducción, utilización y difusión de todos los mangas en otras publicaciones de la editorial.
8. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
9. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Manga Films, Norma Editorial y Hobby Press, S.A.

Mangas & Videogames





1er Premio: 200.000 Pta.

2º y 3er Premio: 100.000 Pta. cada uno.

4º al 7º Premio: 25.000 Pta. cada uno.

Premios especiales

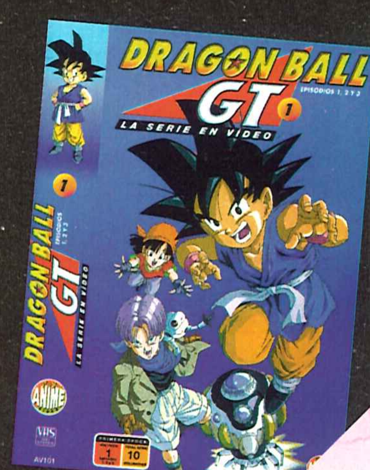
Norma Editorial te regala:

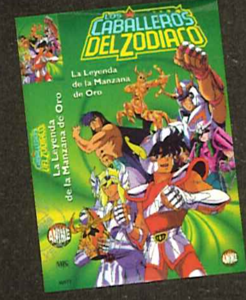
- 25 Colecciones de la serie Cómic + Cine de Norma Editorial: disfruta con los cómics tus películas preferidas.
- 25 pósters gigantes de Dragon Ball tamaño (58 x 140)



Manga Films te premia con fantásticos 100 títulos

- 20 "Dragon Ball GT 1" (La serie en vídeo episodios 1, 2, 3)
- 20 "Neon Genesis Evangelion",
- 20 "Los Caballeros del Zodiaco",
- 20 "New Tenchi- Muyo"
- 20 "El - Hazard".









CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ...NACHO...

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

C. Postal .... Teléfono .... Edad ....

Título del manga: ....

No envíes este cupón todavía, espera hasta el próximo número de Julio y manda tu manga junto con los cupones nº 1 (junio) y nº 2 (julio), debidamente rellenados a: Hobby Press, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «3er Concurso Mangas & Videogames».

Agent Armstrong

PLAYSTATION





- Los secretos:
Este juego tiene una pantalla secreta que es imprescindible activar para que funcionen los trucos. Al comenzar ve a la derecha hasta que encuentres un Osito Azul. Salta (con TRIANGULO) y pulsa también CIRCULO. De esta manera abrirás una pequeña sala secreta que hay en la parte derecha del gran recibidor. Entra en ella y pulsa CIRCULO para poner en marcha una plataforma. Súbete a esta y accede a la sala que hay en la parte superior del recibidor. En ella encontrarás cuatro ositos azules más. Ahora comienza a jugar normalmente y pulsa:
X (x4), TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO en el segundo pad para hacerte invencible y
CIRCULO (x3), TRIANGULO (x2), X (x2), CUADRADO para conseguir todas las armas (también en el segundo pad).
Aunque el truco de la invencibilidad se mantendrá constante durante todos los niveles, el de las armas no, así que no te olvides de volverlo a activar.

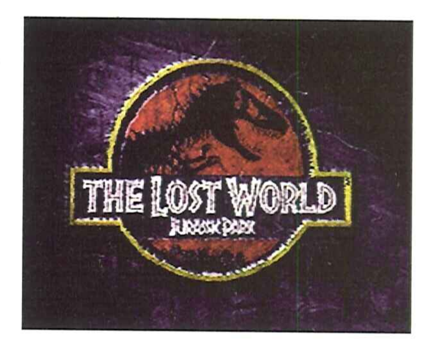
Sonic R

SATURN

- Cambia el color de la R:
Una vez esté en la pantalla del título (Sonic R) presiona el mando direccional en todas las direcciones y pulsa X, Y, A o B. De esta manera cambiarás el color de la R. No es que este truco sirva de mucho pero lo que no nos puedes negar es que es la mar de curioso.

The Lost World: Jurassic Park

PLAYSTATION



- Password de nivel:
No nos podemos quejar, ni tu, ni yo, ni nadie. Porque ¿qué hay mejor que un sencillito password que te permita acceder a cualquier nivel del juego? Pues en esto consiste este truco así que no lo dejes escapar. Ve a la pantalla de passwords e introduce este
CUADRADO, X, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO.

Top Gear Rally

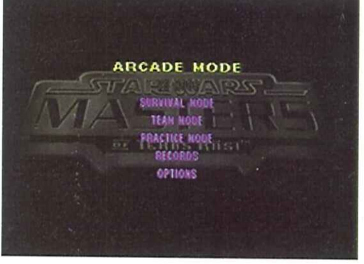
NINTENDO 64



-CodigoManía:
El mes pasado ya os dimos cuatro trucos alucinantes de este cartucho pero desde luego estos dos no se quedan atrás. Usa cualquiera de estos códigos dentro del menú del Modo Arcade, pero hazlo rapidito o te quedarás con las ganas de disfrutarlos.
B, B, A, IZQ, IZQ, C-ABAJO, A, DCHA: Con este código no sabrás muy bien donde estás, si en una auténtica carrera de coches o disfrutando de tus vacaciones porque con el truco todos los choches sufrirán una gran transformación
C-ABAJO, ARRIBA, B, DCHA, A, C-ABAJO, A, DCHA: Esta combinación tiene un resultado muy similar a la anterior solo que en este caso puede causarte cierta sensación de frío porque convertirá tu coche en cubitos de hielo.

Star Wars: Masters of Teräs Käsi

PLAYSTATION





Todos los trucos que vienen a continuación deben realizarse durante la pantalla 'Character Loading' y sirven sólo para los modos 'Versus' y 'Practice'.

- Modo 'Cabezones': Mantén presionado el botón SELECT mientras carga.
- ¿Amorfo yo? : Mantén presionados SELECT, ABAJO, X mientras carga.
- Modo chiquitín: Mantén presionadas SELECT, ABAJO, X, R2 mientras carga.

Para luchar con cualquiera de los 6 personajes que vienen a continuación, debes tener la opción 'Player Change at Continue' del menú Opciones puesta en 'NO'.
-Darth Vader: Lucha en el modo Arcade con Luke en los niveles 'Standard' o 'Jedi'
-Stormtrooper: Lucha en el modo Arcade con Han en los niveles 'Standard' o 'Jedi'
-Jodo Kast: En el modo 'Survival' debes vencer a 7 luchadores o más.
-Slave Leia: Lucha con la princesa Leia en el nivel 'Jedi'.
-Mara Jade: Presiona L1, L2, R1 al entrar en el 'Team Mode' en el nivel de dificultad 'Jedi'. Cuando el ordenador seleccione los personajes, verás 'Battle for Mara Jade'. Gana la batalla.
-Arenas: Lucha en el modo Arcade con Chewbacca en los niveles 'Standard' o 'Jedi'.

Colony Wars

PLAYSTATION




-Passwords:

No nos cansaremos de deciros que los passwords son uno de los mejores inventos del mundo de los videojuegos y si, además, nos proporcionan estas ventajas...En la pantalla del menú principal dirígete a Opciones y usa la opción de Passwords. Elige "Enter" y pon cualquiera de los códigos que te damos a continuación

Hestas*Retort	Energia infinita
Commander*Jeffer	Acceder a todos los niveles, misiones, ... (en el menú principal)
Tranquillex	'Pedazo' de arma
Memo*X33RTY	Armas secundarias infinitas
All*cheats*off	Sin trucos.

Auto Destruct

PLAYSTATION

- Menú de trucos:



Este es uno de esos trucos interminables con mil códigos y una lista infinita pero te aseguramos que todos funcionan y que nos lo agradecerás. Para hacer aparecer esta opción pausa el juego y pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., ABAJO, DCHA., L1, R1, R1. Entra en la nueva opción e introduce todas estas combinaciones para aumentar las opciones de este juego.

L1, ABAJO, R1, IZQ., L1, DCHA., R1 para activar el modo sangriento.

ARRIBA, ABAJO, CIRCULO, L1, R1, L1, CIRCULO, ABAJO, ARRIBA para elegir nivel.

CUADRADO, CIRCULO, R1, L1, CIRCULO, ABAJO, L1, ARRIBA para avanzar de nivel.

L1, CIRCULO, ABAJO, L1, ARRIBA, CUADRADO, CIRCULO, R1 para tener Nitros Extra.

L1, R1, ARRIBA, CIRCULO, ABAJO, CUADRADO, DCHA., R1, L1 para aumentar el dinero.

ABAJO, L1, L1, CIRCULO, CIRCULO, R1, ARRIBA, CUADRADO, L1 para tener un minuto más.

L1, L1, L1, L1, IZQ., CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, L1 para ser invulnerable.

L1, CIRCULO, IZQ., L1, CIRCULO, R1, L1, ARRIBA, R1, ABAJo para tener combustible infinito.

L1, R1, L1, ARRIBA, ABAJO, CIRCULO, ABAJO, DCHA., IZQ., CUADRADO, R1 para acceder al menú del coche.

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

Alberto García (Cádiz)

¡Hola! Me llamo Alberto, necesito algún truco para el **Sonic 3D, Sonic & Knuckles y EarthWorm Jim 2** de **Mega Drive**. Gracias.

Ya hemos puesto varias veces trucos de los Sonic así que esperamos que estos del EarthWorm Jim te vengan bien. En la pantalla de presentación pulsa A, B, C, C, C, A, A, B si quieres tener una vida extra; A, A, C, C, B, B, A, A si quieres pasar al nivel 7; o A, A, C, C, B, A, L, L si lo que quieres es tener una continuación de más.

Victor Soriano (Valencia)

Hola, me llamo Victor Soriano y tengo una **Super Nintendo** y el **Ilusión of Time** y quiero que me digáis si me podéis salvar del atasco. Estoy en el pueblo de "Itory" y no se que hacer.

Donde se interrumpe la rampa (junto a unos troncos) toco la melodía de Lola. En el templo del pueblo hay un portal escondido en la parte superior que esconde un poder para Will. Habla con la figura translúcida del otro lado de la bajada y golpea la pared del otro lado de la caverna con el Psycho Dash. Entra, coge la estatua y dásela al anciano. Vuelve a casa de Lilly y, de ahí, a las ruinas. Habla con la tribu luna y sigue sus instrucciones.

José Luis Blanco (Zamora)

Hola colegas de Hobby Consolas. Me llamo José Luis y estoy cabreado con el juego de **Resident Evil** puesto que no se como conseguir el número (código) de la puerta para abrirla (aparte de otras muchas que me quedan porque no se donde narices buscar ya). Muchísimas, muchísimas gracias. La puerta es 1, piso arriba, final pasillo.

Dentro de la casa del jardín, hay una sala con una especie de bar, un Pinball estropeado y una mesa de billar. En esta encontrarás la secuencia de números que debes pulsar (según el personaje con el que juegues, claro) para no tener que complicarte demasiado la vida.

Juan Monteagudo (Madrid)

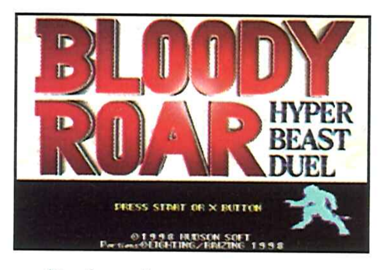
Hola, tengo una **Sega Saturn** y unas dudas sobre el juego **Discworld**. Quiero saber cómo se coge el Cayado Mágico y el Aliento del Dragón. Gracias.

Para hacerte con el Cayado, después de que el archicanciller te explicara la necesidad de encontrar estos cinco objetos, ve al comedor y, cuando Windel Poons (el viejo mago) esté descuidado, cámbiale el mango de la escoba por su cayado.

En cuanto al Aliento de Dragón, sube a los tejados con la inestimable ayuda de la baldosa autopropulsora y coloca el espejo en lo alto del mástil de la bandera. Al moverlo, el sol reflejado despertará al dragón que vendrá hacia ti. Cuando se vea reflejado lanzará una llamarada y dejará su aliento impregnado en el espejo.

Bloody Road

PLAYSTATION





- Mucha cabeza...:

Pero nada más, porque aunque con este código tu luchador aparecerá como el hombre que mayor talla de sombrero necesita del mundo, eso no implica que su poder y habilidad queden disminuidas. Ve a la pantalla de selección de personaje y pulsa L2 + CIRCULO para escoger a tu luchador.

- Pequeñitos...:

Pero matones. Igual que en el truco anterior, aunque el físico de tu personaje se ve a disminuido considerablemente al activar este código, nadie te podrá decir que es como un niño (aunque su apariencia así lo sea). En la pantalla de selección de personaje pulsa R2 + CIRCULO para elegir el que más te guste.

Moto Racer

PLAYSTATION







- Códigos:

Nuestros trucos cada día son más suculentos y completos, porque no nos negaréis que esta lista de trucos no es sabrosa, ¿eh? Todos estos códigos se introducen en la pantalla del título y has de ser muy rápido con los dedos para activarlos. Sabrás que el truco ha funcionado si el título desaparece y vuelve a la pantalla:

Todos los circuitos: ARRIBA, ARRIBA, IZQ., DCHA., ABAJO, ABAJO, CUADRADO, R2, TRIANGULO, X

De noche: ARRIBA, CIRCULO, L1, ABAJO, TRIANGULO, L2, CUADRADO, IZQ., R1, X

Lentos: ABAJO, ABAJO, ABAJO, CIRCULO, L1, CUADRADO, L2, ABAJO, ABAJO, X

Turbo: ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, R1, TRIANGULO, R2, ARRIBA, ARRIBA, X.

Imágenes victoriosas: CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, TRIANGULO, L1, ARRIBA, R2, X

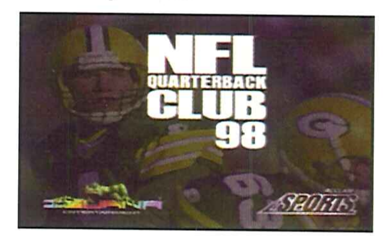
Créditos: CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, ARRIBA, DCHA., IZQ., X

NFL Quarterback Club'98

NINTENDO 64

-Lo tiene todo, todo, todo...

Y ahora un especial para los deportistas menos habilidosos. Si con esto no ganáis...



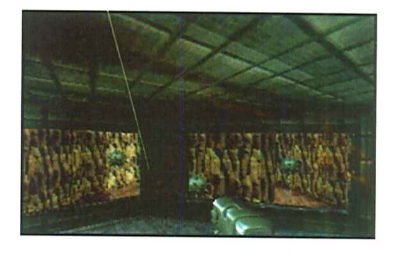


BGBFYDF:	La defensa tiene al máximo sus características.
GTNHNDS:	Modo "fumble"
PWHYRMN:	Características a cero
8DWNDRV:	Lograr 8 "downs"
SPRTRBMD:	Modo Turbo
STYCKYHNDS:	Características manuales al máximo
FRMBYFRM:	Modo lento
NBCTCKLS:	Desactivar el derribo al portador del balón
SPRDPRTCKL:	Cargar siempre
TGHTGRP:	Sin vuelta
SPRSLYD:	Muy resbaladizo
SPRTMMD:	Características al máximo
LDSTRTRK:	El balón aparece en las manos del receptor
YNSTYNS:	Máxima disciplina
BGTWSTRS:	El portador gira hasta que le cargan
LLDFSCK:	Características de la defensa a cero
LLFFSCK:	Características de la delantera a cero
BGSPRDV:	Aumentar distancia
SPRBGRMS:	Golpear 100 yardas
STNTXTM:	Acceder a Iguana, Acclaim, AFC y NFC
MNFLDMD:	Ayuda extra
LWYSTPSS:	Pase de balón
YLCTRCFB:	Fútbol eléctrico
SNWSLDS:	Modo trineo
LLCHTSFF:	Eliminar todos los trucos

Duke Nukem 3D

SATURN





- Seleccionar nivel:

En este tipo de juegos lo cierto es que hasta para un veterano en la materia resulta difícil avanzar. Hay niveles que pueden resultar demasiado complicados y te desesperan porque no sabes cómo salir de ellos. En estos casos te proponemos que utilices este truco, te sacará del apuro. En la pantalla del menú principal presiona X, Y, Z, Z, Y, X, Y, Z, Y muy rápido y verás como en la parte inferior aparecen las palabras "Choose Stage Cheat On".


CENTRO MAIL
www.centromail.es
Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL
A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 59 92 88
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ✆945 13 78 24
ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆96 514 39 98
Benidorm Av. los Limones. Edif. Fuster-Júpiter ✆96 681 31 00
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆96 546 79 59
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 26 06 43
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆98 534 37 19
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆971 40 55 73
BARCELONA
Barcelona
• C/ Pau Claris, 97 ✆93 412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆93 486 00 64
• C/ Sants, 17 ✆93 296 69 23
Badalona
• Olof Palmer, s/n ✆93 465 62 76
• C/ Soledat, 12 ✆93 464 46 97
Manresa C/ Ángel Guimera, 21 ✆93 872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆93 796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆93 713 61 16
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆947 22 27 17
CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆957 48 66 00
GIRONA
Girona C/ Rutlla, 147. Esq. Regla, 6 ✆972 22 47 29
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 60 16 65
Figueres C/ Morería, s/n PRÓXIMA APERTURA
GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆958 26 69 54
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ✆943 44 56 60
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 23 04 04
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 25 82 10
LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆941 20 78 33
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 23 46 51
Las Palmas de GC C.C La Ballena
MADRID
Madrid
• C/ Montera, 32 2º ✆91 522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆91 527 82 25
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆91 378 22 22
• C.C Las Rosas. PRÓXIMA APERTURA
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆91 880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆91 652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆91 643 62 20
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ✆91 637 47 03
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆91 617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆91 656 24 11
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆95 261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆95 246 38 00
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 29 47 04
NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 27 18 06
PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆986 22 09 39
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 26 16 81
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 29 30 83
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆921 46 34 62
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆95 467 52 23
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆96 380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆96 333 96 19
Gandía
• C.C. Plaza Mayor PROXIMA APERTURA
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 22 18 28
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆94 410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆94 464 97 03
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 21 82 71
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 53 61 56
ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16
o pídelos en el teléfono
902 17 18 19
o por Internet:
pedidos@centromail.es
"¿Sábes que han vuelto a fugarse esos malvados Dalton? Tienes que capturarlos, pero cuidado con quien tropiezas por esas tierras del lejano Oeste... Los forajidos están al acecho. Si quieres salvar el pellejo, dos consejos: que no te engañen como a un indio y se el más rápido en disparar... Personajes y ambiente de tus cómics favoritos.
LUCKY LUKE
PlayStation
PAL
INFOGRAMES
PlayStation™
PlayStation
7.990 Pts.

WCW Nitro

PLAYSTATION

-Modo cabezón:
Presiona en la pantalla de selección de personaje L1 (x7), L2, SELECT. De esta manera tus contrincantes aparecerán con una cabaza tres veces más grande de lo normal.

-Más cabezas:
Para lograr que a tu luchador le crezca la cabeza cada vez que se la cortes, presiona R1(x7), R2 y SELECT en la pantalla de selección de personaje. Desde luego, un truco nada corriente.

-Elegir ring:
En el menú de opciones presiona R1, R2, R1, R2, SELECT. Comprobarás que el truco ha funcionado si al presionar select salta automáticamente a un nuevo escenario en la opción "Ring". Comienza un combate y, al presionar de nuevo Select, saldrá un luchador de otro Ring para ayudarte. Pasado un rato se irá y, durante unos segundos en los que el scroll se va a la izquierda, podrás pasar al siguiente escenario.

-Los mejores:
Si quieres hacer que aparezcan los personajes ocultos de este juego ve a la pantalla del título y presiona rápidamente R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, SELECT. En la pantalla de selección de personaje comprobarás que la gama se ha ampliado considerablemente.

Wayne Gretzky's 3D Hockey

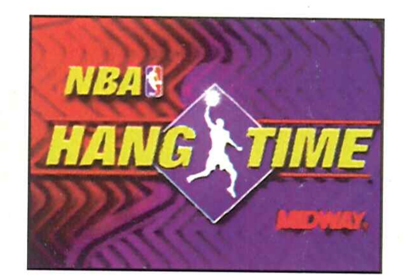
NINTENDO 64

- Construir tu propio equipo:
Esta es, si duda, una de las opciones que más "enganchan" de cualquier juego: la posibilidad de construir un equipo a tu medida. Entra en la pantalla de opciones y pulsa C-ABAJO, C-ABAJO, C-ARRIBA, C-ARRIBA, C-ABAJO, C-ABAJO, C-DCHA., C-DCHA., C-ABAJO mientras mantienes presionado L.

- Publicidad:
Si quieres dar un toque distinto a tu cartucho puedes hacer aparecer el nombre de los "Sponsors" en la pantalla a modo de publicidad. En la pantalla de presentación (desde la que se accede al menú de opciones) pulsa Z durante un tiempo.

NBA Hangtime

NINTENDO 64





- Con sólo tres números..:
¿Recuerdas las combinaciones típicas del Mortal Kombat? Pues este truco resulta muy parecido ya que debes introducir los códigos en la pantalla "Tonight's Matchup" (previa al partido) modificando los números de la esquina inferior izquierda con ayuda de los botones Turbo, Tiro y Pase. Sabrás que el truco ha funcionado si el recuadro de los números parpadea.



025- Enanos
048- Sin música
111- Modo torneo
120- Pases lentos
273- Turbo mejorado
461- Turbo ilimitado
552- Súper Velocidad
709- Manos Rápidas
802- Máximo Poder

- Códigos Secretos:
Introduce todos estos códigos en la misma pantalla que antes para obtener distintos resultados. Sabrás que el truco ha funcionado si el recuadro de los números parpadea.
Grandes cabezas: Presiona ARRIBA y sin soltarlo pulsa TURBO y PASE.
Grandes caras: ARRIBA, ARRIBA, PASE, TURBO
Porcentaje: Rota el mando direccional en el sentido de las agujas del reloj comenzando por ARRIBA.
No CPU: Presiona DCHA y sin soltarlo presiona PASE, PASE.
Nuevo campo: Pulsa TURBO tres veces mientras presionas IZQ.
Balón americano: Pulsa DCHA en el Stick y sin soltarlo presiona TIRO, TURBO, PASE.



- Ronda de selección de equipos:
En la pantalla de selección de equipo pulsa ARRIBA + TURBO y deja que el azar decida por ti el equipo con el que jugarás.



- Distintos tintes para Rodman:
Seguro que conoces al popular y "peculiar" jugador de baloncesto Rodman. Pues en este juego puedes cambiarle el color del pelo con sólo pulsar PASE en la pantalla de selección de equipo de los Chicago Bulls.



Ven a conocer los Centros Mail

Y si no tienes uno cerca haz tu pedido **por teléfono**

902·17·18·19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h

envíos
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 750 PTAS.*
PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
BALEARES 1.000 PTAS.

CENTRO MAIL
www.centromail.es

SEGA SATURN

¡Oye mira qué precio!

SATURN + 5 JUEGOS **19.900** PTAS IVA INCLUIDO

Y ahora con SONIC JAM (SONIC 1, SONIC 2, SONIC 3 SONIC & KNUCKLES) y WORLDWIDE SOCCER '97 **de regalo**

periféricos

Periférico	Precio
CONTROL PAD 3D + NIGHTS (OFERTA)	5.990
CABLE RF	4.990
CONTROL PAD 8 BOTONES	2.990
JOYSTICK ARCADE SATURN STICK	4.950
PER4MER TURBO WHEEL + PEDALS	9.990
PISTOLA MAD CATZ	5.490
VOLANTE RACER LEADER 32	12.990

juegos

Juego	P.V.P.
BURNING RANGERS	9.490
NBA ACTION '98	8.990
PANZER DRAGON SAGA	8.990
QUAKE	7.990
RESIDENT EVIL	8.990
SHINING FORCE III	9.490
THE HOUSE OF DEAD	9.490
WORLD LEAGUE SOCCER '98	8.990

juegos sega

Juego	Precio
FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98	MEGADRIVE - 6.990
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE (OFERTA)	MEGADRIVE - 4.990
PINOCCHIO (OFERTA)	MEGADRIVE - 4.990
PETE SAMPRAS TENNIS (OFERTA)	MEGADRIVE - 3.990

Juego	P.V.P.
AMOK	3.990
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS VOL. 1	6.990
ATHLETE KINGS	4.990
ATLANTIS	8.990
BLAM! MACHINEHEAD	3.990
BOMBERMAN	5.990
BUST-A-MOVE 3	4.990
CROC	8.490
CRUSADER - NO REMORSE	2.990
CYBERIA	3.990
DARK SAVIOUR	6.990
DARKLIGHT CONFLICT	2.990
DICSWORLD II	5.990
DRAGON FORCE	5.990
DRAGON HEART	3.990
DUKE NUKEM 3D	7.990
FIFA '97	3.490
FIFA RAM '98	8.490
FIGHTERS MEGAMIX	4.990
FIGHTING VIPERS	2.990
FORMULA KARTS	5.990
GHEN WAR	2.990
GUN GRIFFON	3.990
IN THE HUNT	3.990
KRAZY IVAN	8.990
LAST BRONX	7.990
MADDEN '97	3.990
MADDEN NFL'98	8.990
MANX TT	4.990
MASS DESTRUCTION	3.990
MAXIMUN FORCE	6.490
MIGHTY HITS	3.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY	6.490
NASCAR'98	8.990
NBA LIVE'98	8.490
NHL '98	8.990
NHL ALL STAR HOCKEY '98	8.990
PANDEMONIUM	5.990
PGA TOUR 97	3.990
RAMPAGE WORLD TOUR	6.990
ROBO PIT	3.990
SCORCHER	2.990
SEGA TOURING CAR	4.990
SHINING WISDOM	3.490
SKY TARGET	5.990
SONIC R	4.990
STEEP SLOPE SLIDERS	8.990
ST. FIGHTER COLLECTION	CONS
SUPER PUZZLE FIGH. II	2.990
THE LOST WORLD	7.990
TOMB RAIDER	4.990
TORICO	5.990
TUNNEL B-1	4.990
VIRTUA FIGHTER KIDS	2.990
VIRTUAL ON	2.990
WINTER HEAT	8.990
WIPE OUT	4.990
WIPE OUT 2097	5.990
WORLDWIDE SOCCER '97	2.990
WORLDWIDE SOCCER '98	4.990

OFERTA SATURN

Todos nuestros precios tienen i.v.a. incluido

CENTRO MAIL

Ven a conocer los Centros Mail

periféricos PS















Producto	Precio
CABLE EURO-AV (RGB)	5.700
CONTROL PAD COLOUR PLUS JOYTECH (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE, GRIS, NEGRO)	2.490
CONTROL PAD ASCII SPECIALIZED	5.000
CONTROL PAD NEGCON	6.490
CONTROLLER (BLANCO, GRIS, GRIS OSCURO, NEGRO)	2.750
CONTROLLER DUAL SHOCK	5.250
CONTROLLER + MEMORY + MALETIN	5.500
EXTENSION CABLE	1.500
JOYSTICK ANALOG	10.990
JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE	6.990
LINK CABLE	3.500
MEGA MEMORY 24 MB (360 SLOT) DATEL	5.490
MEMORY CARD	2.750
MEMORY CARD PLUS JOYTECH (ROJO, TRANSPARENTE, GRIS)	4.990
MEMORY CARD SONY COLOR (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE, BLANCO, NARANJA)	2.750
MOUSE (RATON)	4.200
MULTI TAP	5.500
PER4MER TURBO WHEEL + PEDALS	9.990
PISTOLA HYPER BLASTER	5.900
PISTOLA MAD CATZ FAZOR	5.490
PISTOLA PREDATOR	7.990
PISTOLA REAL ARCADE LIGHT GUN	8.990
RFU ADAPTOR	3.500
VOLANTE RACE LEADER 32	12.990





Incluye CD con demos de juegos

PlayStation

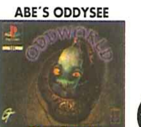
CONSOLA + MANDO

22.900 PTAS IVA INCLUIDO

CONSOLA + 2 MANDOS + MEMORY CARD

SUPERPRECIO 25.900 PTAS IVA INCLUIDO

juegos PS





























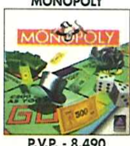













Juego	P.V.P.
ABE'S ODDYSEE	7.990
ACTUA SOCCER (PLATINUM) – OFERTA	3.490
ADIDAS POWER SOCCER (PLATINUM) – OFERTA	3.490
AIR COMBAT (PLATINUM) – OFERTA	3.490
ALIEN TRILOGY (PLATINUM) – OFERTA	3.990
ARMORED CORE	7.490
AYRTON SENNA KART DUEL 2	7.990
BEAST WARS	8.490
BLAM! MACHINEHEAD – OFERTA	4.990
BLOODY ROAR	7.490
BROKEN HELIX	8.490
BROKEN SWORD II	7.990
BUGRIDERS	6.990
BUSHIDO BLADE	7.990
BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM) – OFERTA	3.990
BUST-A-MOVE 3 DX	5.990
CARDINAL SYN	7.490
CLOCK TOWER	7.990
COMMAND & CONQUER RED ALERT	7.490
COOL BOARDERS 2	7.990
CRASH BANDICOOT (PLATINUM) – OFERTA	3.490
CRASH BANDICOOT 2	7.990
CROC	7.490
CRUSADER - NO REMORSE – OFERTA	3.990
CYBERIA – OFERTA	3.990
DARK OMEN	7.990
DARKLIGHT CONFLICT – OFERTA	3.490
DEATHTRAP DUNGEON	7.990
DESTRUCTION DERBY (PLATINUM) – OFERTA	3.490
DESTRUCTION DERBY 2 (PLATINUM) – OFERTA	3.490
DIABLO	7.490
DISCWORLD II	6.990
DRAGON BALL FINAL BOUT	8.990
DUKE NUKEM: TOTAL MELTDOWN	7.990
DYNASTY WARRIORS	7.490
EL MUNDO PERDIDO	7.490
EVERYBODY'S GOLF	6.990
FADE TO BLACK (PLATINUM) – OFERTA	3.990
FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98	6.990
FIGHTING FORCE	7.990
FORMULA I (PLATINUM) – OFERTA	3.490
FORMULA I'97	6.990
FORMULA KARTS SPECIAL EDITION	7.990
FROGGER	8.490
GEX 3D: BEYOND THE JUNGLE	7.990
GRAND THEFT AUTO	8.990
GRID RUN – OFERTA	2.990
HERCULES	7.490
INDY 500	8.490
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO (PLATINUM) – OFERTA	3.890
IZNOGOUD	6.990
JERSEY DEVIL	7.490
JET RIDER 2	6.490
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA (PLATINUM) – OFERTA	3.990
KLONOA	7.490
KURUSHI	6.490
LAST REPORT	7.490
LETHAL ENFORCERS	7.990
LOADED (PLATINUM) – OFERTA	3.490
LUCKY LUKE	7.990
MADDEN NFL '98	7.990
MARVEL SUPER HEROES	7.490
MEGAMAN 8	7.990
MEGAMAN BATTLE & CHASE	7.990
MDK	5.490
MICRO MACHINES V3 (PLATINUM) – OFERTA	4.490
MIDNIGHT RUN	8.990
MIDWAY'S ARCADE GREATEST HITS VOL. 2	6.990
MONOPOLY	8.490
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	6.990

Todos nuestros precios tienen i.v.a. incluido

CENTRO MAIL

www.centromail.es

atención

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92

Y si no tienes uno cerca haz tu pedido **por teléfono**

También puedes hacerlo por fax: (91) 380 34 49 o por internet: **pedidos@centromail.es**

902·17·18·19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h

PlayStation

Juego	Precio
ALUNDRA + REGALO CAMISETA	7.490
BATMAN & ROBIN	8.490
COPA DEL MUNDO '98	7.490
DEAD OR ALIVE	7.490
FINAL FANTASY VII	7.490
FORSAKEN	7.490
GRAN TURISMO	6.990
RESIDENT EVIL 2	8.990
ROAD RASH 3D	7.490
SUPER PANG COLLECTION	7.490



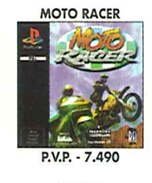




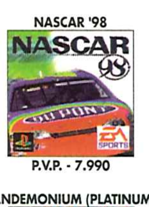


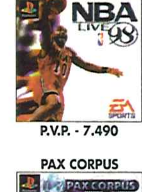
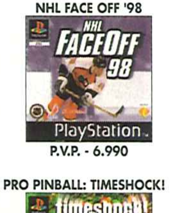


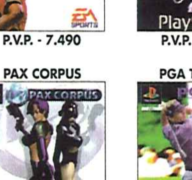
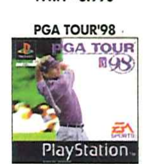
Juego	P.V.P.
MORTAL KOMBAT TRILOGY (PLATINUM)	3.990
MOTO RACER	7.490
MOTOR MASH	6.990
NAGANO WINTER OLYMPICS'98	8.490
NAMCO MUSEUM VOL 5	6.990
NASCAR '98	7.990
NBA FASTBREAK '98	6.490
NBA LIVE' 98	7.490
NBA PRO '98	8.990
NEED FOR SPEED III	7.490
NEWMAN HAAS RACING	7.490
NHL'98	7.990
NHL FACE OFF '98	6.990
NIGHTMARE CREATURES	7.990
ONE	7.990
PANDEMONIUM (PLATINUM)	3.490
PANDEMONIUM 2	8.990
PAX CORPUS	6.490
PGA TOUR'98	7.490
PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE	7.990
PORSCHE CHALLENGE (PLATINUM)	3.490
PRO PINBALL	3.990
PRO PINBALL: TIMESHOCK!	7.490
RAMPAGE WORLD TOUR	6.990
RAPID RACER	7.490
RASCAL	7.490
RAYMAN (PLATINUM)	3.990
REBOOT	7.990
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	6.990
RIDGE RACER (PLATINUM)	3.490
RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)	3.490
RIOT	3.990
RISK	7.990
RIVEN: THE SEQUEL OF MYST	11.490
ROAD RASH (PLATINUM)	3.990
ROSCO McQUEEN	7.490
SAN FRANCISCO RUSH	6.490
SHADOW MASTER	7.490
SKULLMONKEYS	7.490
SNOW BREAK EXTREME	7.990
SNOW RACER '98	7.990
SOVIET STRIKE (PLATINUM)	3.990
SPAWN	6.990
SPECIAL OPS	8.490
SPEEDSTER	3.990
SPICE WORLD	3.990
STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI	7.490
STEEL REIGN	6.990
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	7.490
SUPER CROSS '98	CONS.
SUPERSONIC RACERS	2.990
TEKKEN (PLATINUM)	3.490
TEKKEN 2 (PLATINUM)	3.490
TENNIS ARENA	8.490
TEST DRIVE 4	7.490
THEME HOSPITAL	7.990
TIME CRISIS (+PISTOLA)	-
TOCA TOURING CAR	8.490
TOMB RAIDER (PLATINUM)	4.990
TOMB RAIDER II	8.490
TOSHINDEN (PLATINUM)	3.490
TOTAL DRIVIN	7.990
TREASURES OF THE DEEP	7.490
V - RALLY	7.490
VR SPORTS POWERBOAT RACING	8.990
WARCRAFT II	7.990
WIPE OUT (PLATINUM)	3.490
WIPE OUT 2097 (PLATINUM)	3.490
WORLD LEAGUE SOCCER '98	8.490
X-MEN CHILDREN OF ATOM	7.490

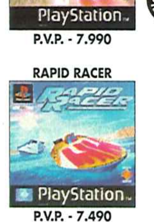







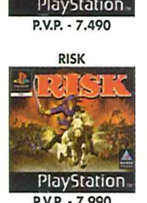





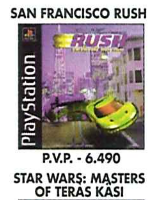










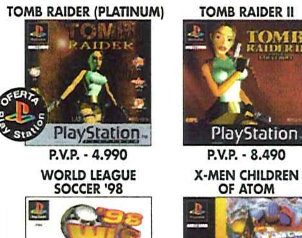




















Todos nuestros precios tienen **i.v.a. incluido**



nintendo 64
Ven a conocer los Centros Mail
CENTRO MAIL
NINTENDO64
www.centromail.es
CONSOLA N64
24.990 PTAS
IVA INCLUIDO
CONSOLA N64
+ INT. SUPERSTAR SOCCER 64
29.990 PTAS
IVA INCLUIDO
periféricos N 64
MEMORY CARD COLORES
NEGRO
ROJO
VERDE
AMARILLO
AZUL
TRANSP.
2.490
MEMORY CARD PLUS COLORES
NEGRO
ROJO
VERDE
AMARILLO
GRIS
TRANSP.
3.990
MANDO DE CONTROL COLORES
NEGRO
ROJO
VERDE
AMARILLO
AZUL
5.490
JOLT PACK
GRIS
ROJO
VERDE
AMARILLO
AZUL
2.990
CONTROLLER 4.990
CABLE RF 2.990
MEMORY PAK 2.990
PER4MER RACING WHEEL + PEDALES 9.990
CONTROL PAD ACCESS LINE TURBO 64 4.990
CONTROL PAD ACCESS LINE EASY 64 3.990
SHOCKWAVE DATEL 6.990
RUMBLE PAK 3.490
VOLANTE RACE LEADER 64 13.490
Todos nuestros precios tienen i.v.a. incluido
juegos N 64
COPA DEL MUNDO FRANCIA '98 12.490
FORSAKEN 12.490
GOEMON 64 13.490
YOSHI'S HISTORY 7.990
AEROFIGHTERS ASSAULT 12.490
AEROGAUGE 12.490
BOMBERMAN 64 8.490
BUST-A-MOVE 2 12.490
CHAMELEON TWIST 10.490
CRUIS'N USA 6.990
DIDDY KONG RACING 8.490
DOOM 64 9.990
DUAL HEROES 13.490
DUKE NUKEM 64 11.990
EXTREME G 9.990
F1 POLE POSITION 64 11.990
FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98 12.490
FIGHTERS DESTINY 11.990
GOLDEN EYE 007 8.490
HEXEN 64 12.990
INT'L SUPERSTAR SOCCER 64 8.490
LYLAT WARS (+RUMBLE PAK) 9.990
MACE 13.490
MARIO KART 64 9.490
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES 12.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY 13.990
NAGANO WINTER OLYMPICS '98 12.990
NBA COURTSIDE 8.490
NBA HANGTIME 13.990
NBA PRO'98 12.490
NHL BREAKAWAY '98 12.990
OLYMPIC HOCKEY '98 12.490
PILOTWINGS 64 7.490
QUAKE 64 11.990
RAMPAGE WORLD TOUR 12.490
SAN FRANCISCO RUSH 13.490
SNOWBOARD KIDS 8.490
STAR WARS: SHADOW OF EMP. 9.990
SUPER MARIO 64 9.490
TETRISPHERE 8.490
TUROK 9.990
WAR GODS 12.490
WAVE RACE 64 9.490
WETRIX CONS
super nintendo
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
juegos Super Nes
ALADDIN P.V.P. - 6.990
DONKEY KONG COUNTRY P.V.P. - 5.990
DONKEY KONG COUNTRY 3 P.V.P. - 9.990
EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 6.990
EL REY LEON P.V.P. - 6.990
G.FOREMAN BOXING KO P.V.P. - 3.990
ILLUSION OF TIME P.V.P. - 5.990
KIRBY'S GHOST TRAP P.V.P. - 4.990
LOS PITUFOS 2 P.V.P. - 9.990
LUFIA P.V.P. - 8.990
POWER RANGERS ZEO P.V.P. - 8.990
SECRET OF EVERMORE P.V.P. - 5.990
SPACE ACE P.V.P. - 4.990
STREET RACER P.V.P. - 4.990
SUPER SOCCER P.V.P. - 4.990
SUPER STAR WARS P.V.P. - 6.990
SUPER ST. FIGHTER II P.V.P. - 5.990
SUPER TENNIS P.V.P. - 4.990
SYVALION P.V.P. - 3.990
T2 JUDGMENT DAY P.V.P. - 4.990
T2 THE ARCADE GAME P.V.P. - 4.990
TETRIS & DR. MARIO P.V.P. - 4.990
TETRIS ATTACK P.V.P. - 5.990
TIMON Y PUMBA P.V.P. - 6.990
WARPSPEED P.V.P. - 4.990
WING COMMANDER SEC MIS P.V.P. - 4.990
WORLD LEAGUE BASKETBALL P.V.P. - 4.990
OFERTA



Estos son los Centro Mail. Ven a conocernos! O si lo prefieres...
CENTRO MAIL
Haz tu pedido por teléfono
902·17·18·19
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h
nuevas tiendas
GIRONA Figueres
MADRID
VALENCIA Gandía
C/ MORERIA, 10
TEL: 972 675 256
C.C. LAS ROSAS. LOCAL 13
AV. GUADALAJARA s/n
C.C. PLAZA MAYOR. LOCAL 9-10
PARQUE DE ACTIVIDADES
TEL: 962 950 959
A CORUÑA
A CORUÑA Santiago
ÁLAVA Vitoria
ALICANTE
ALICANTE Benidorm
ALICANTE Elche
ALMERIA
ASTURIAS Gijón
BALEARES Palma
BALEARES Palma
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA Badalona
BARCELONA Badalona
BARCELONA Manresa
BARCELONA Mataró
BARCELONA Sabadell
BUENOS AIRES
BURGOS
CÓRDOBA
GIRONA
GIRONA Palamós
GRANADA
GUIPUZCOA S. Sebastián
HUESCA
JAÉN
LA RIOJA Logroño
LAS PALMAS
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
MADRID
MADRID Alcalá de H.
MADRID Alcobendas
MADRID Alcorcón
MADRID Las Rozas
MADRID Móstoles
MADRID Torrejón
MÁLAGA
MÁLAGA Fuengirola
MURCIA
NAVARRA Pamplona
PONTEVEDRA Vigo
SALAMANCA
STA. CRUZ DE TENERIFE
SEGOVIA
SEVILLA
VALENCIA
VALENCIA
VALLADOLID
VIZCAYA Bilbao
VIZCAYA Las Arenas
ZARAGOZA
ZARAGOZA
gameboy
ALADDIN P.V.P. - 4.490
ALLEYWAY P.V.P. - 2.990
BUST-A-MOVE 2 P.V.P. - 4.990
CASTLEVANIA LEGENDS P.V.P. - 5.790
DONKEY KONG LAND P.V.P. - 3.990
DONKEY KONG LAND III P.V.P. - 5.490
DR. MARIO P.V.P. - 2.990
DUCK TALES P.V.P. - 4.490
EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 4.490
EL REY LEON P.V.P. - 4.490
GOEMON P.V.P. - 5.490
HERCULES P.V.P. - 5.490
JUNGLE STRIKE P.V.P. - 4.990
KILLER INSTINCT P.V.P. - 3.990
LOONEY TUNES 2: TASMANIAN DEVIL P.V.P. - 4.690
MARIO & YOSHI P.V.P. - 2.990
PINOCCHIO P.V.P. - 5.990
POCAHONTAS (USA) P.V.P. - 4.990
POCKET BOMBERMAN P.V.P. - 5.990
ROAD RASH P.V.P. - 4.690
STAR WARS P.V.P. - 3.990
STREET FIGHTER II P.V.P. - 4.990
SUPER MARIOLAND P.V.P. - 3.990
SUPER MARIOLAND 2 P.V.P. - 3.990
SUPER MARIOLAND 3 P.V.P. - 3.990
SUPERMAN P.V.P. - 5.990
THE LEGEND OF ZELDA P.V.P. - 3.990
TRACK MEET P.V.P. - 3.990
TUROK P.V.P. - 5.990
YOSHI'S COOKIE P.V.P. - 2.990
OFERTA
WARIOLAND 2 5.990
WORLD CUP FRANCE '98 5.490
GAMEBOY
CONSOLA
6.990 PTAS IVA INCLUIDO
GAME BOY POCKET
8.490 PTAS IVA INCLUIDO
alucina en colores con la
ROJA, AZUL, VERDE, AMARILLA, NEGRA Y TRANSPARENTE.
GAME BOY pocket DE COLORES
Y ahora la nueva...
GAME BOY pocket ROSA
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
SEUR
750 Ptas. PENINSULA
1.000 Ptas. BALEARES
video
CABALLEROS ZODIACO BATALLA DIOSES PVP - 1.995
CABALLEROS ZODIACO LEYENDA MANZANA PVP - 1.995
CABALLEROS ZODIACO GUERRERO ARMAGEDDO PVP - 1.995
EVANGELION 6 PVP - 1.995
EVANGELION 7 PVP - 1.995
PACK DRAGON BALL PVP - 2.995
PACK DRAGON BALL Z PVP - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2 PVP - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº3 PVP - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº4 PVP - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº5 PVP - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº6 PVP - 1.995
DRAGON BALL GT LA SERIE VOL 1 1.795 DISPONIBLE DESDE EL 11-6-98
DRAGON BALL GT LA SERIE VOL 2 1.795 DISPONIBLE DESDE EL 2-7-98
HB
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A: "CENTRO MAIL". CAMINO DE HORMIGUERAS, 124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID
PEDIDOS POR INTERNET A: pedidos@centromail.es
APELLIDOS
NOMBRE
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
CODIGO POSTAL
PROVINCIA
TELEFONO
MODELO DE CONSOLA
Nº DE CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL
Precios válidos salvo error tipográfico hasta 30/6/98 o fin de existencias
LOS DATOS PERSONALES OBTENIDOS CON ESTE CUPÓN SERÁN INTRODUCIDOS EN UN FICHERO REGISTRADO EN LA AGENCIA DE PROTECCIÓN DE DATOS. PARA LA RECTIFICACIÓN O ANULACIÓN DE ALGÚN DATO, DEBERÁS PONERTE EN CONTACTO CON NUESTRO SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE LLAMANDO AL TELÉFONO: 902 17 18 19 O ESCRIBIENDO UNA CARTA CERTIFICADA A: CENTRO MAIL. CAMINO DE HORMIGUERAS,124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID.
SI NO QUIERES RECIBIR INFORMACIÓN ADICIONAL DE CENTRO MAIL, TACHA A CONTINUACIÓN



Estas páginas están dedicadas a que manifestéis vuestras opiniones y comentarios libremente.
Enviad las cartas a Hobby Press. Hobby Consolas.
C/ de los Ciruelos Nº 4. 28700. San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre "Contrapunto".

Una batalla de clanes.

De M. Fly al que no quiera perder la oportunidad de leerme (por cierto, ¿quién inventó todo este protocolo?)

Espero no interrumpir el apasionante "diálogo" que se mantiene con Botijo Fajardo, pero si la cosa sigue así, esto va a acabar como una guerra de insultos al estilo «Monkey Island». En mi opinión, la mejor respuesta ante la ¿carta? de Botijo Fajardo es el silencio y un buen desinfectante.

Ante la gran pregunta de ¿qué consola es mejor?, yo lo tengo muy claro: ninguna de las dos (de la Saturn ya hablaremos). Simple y llanamente la N64 y la PSX están orientadas a públicos muy distintos y es absurdo empeñarse en compararlas. No le veo sentido a eso del frente común Sega-Nintendo contra la PSX, ¿habrá algo mejor que la competencia?, ¿acaso preferís la consola universal?, al fin y al cabo las consolas son SSRCA (sistemas de renovación de nuestra capacidad de asombro) y esto no se podría conseguir con el monopolio.

...al fin y al cabo las consolas son SSRCA (sistemas de renovación de nuestra capacidad de asombro) y esto no se podrá conseguir con el monopolio.

M. Fly

Respecto a la Saturn, ya sé (o al menos me imagino) que no es sencillo triunfar en el mundo de los videojuegos pero, ¿por qué demonios los directivos de Sega y los programadores arrojaron tan pronto la toalla? (que conste que yo tengo una PSX). Mi más sentido pésame a una consola que se muere. Finalmente (ahora que me acuerdo adoro el «FFVII») me gustaría proponer un nuevo tema de conversación: ¿por qué los mayores piensan que los videojuegos son cosa de niños?, ¿acaso tienen razón?.

Enhorabuena al equipo de Hobby Consolas por el premio.

¡Qué tiempos!.

Anónimo de Madrid.

Hola, me presento ante vosotros como un lector de publicaciones del sector, aficionado del tema en general. El motivo de mi carta es dar a conocer el asombro que me ha producido vuestra sección, una sección de supuesta opinión, en que los contertulios esgrimen distintos argumentos que intentan mostrar la supremacía de un sistema frente a otro (algunos parece que intentan justificar la compra, como si alguien les tildara de ingenuos o estafados).Yo voy a ir más allá, no voy a hablar de ninguna de las máquinas que habitualmente son objeto de crítica en esta sección, voy a hablar de la máquina de juegos por excelencia: el ZX Spectrum.

Obviamente, no voy a empezar mi exposición enumerando las características técnicas del Spectrum, si así fuera, probablemente a más de uno se le desencajaría la mandíbula de la risa. No obstante, cierta sonda espacial, la cual nos deleita con fotografías de lo que podemos llamar nuevos mundos, tiene en 32K la suma de todos sus ordenadores de abordo. Esto, aplicado al tema que nos concierne, viene a decir que el poseer una mayor potencia no quiere decir que cumpla mejor su cometido.

Para aquellos que intentan demostrar sus teorías argumentando disponer de un más amplio catálogo de programas, les diré que el Spectrum 128K es el ordenador con el que a más juegos puedes jugar. Otro detalle a tener en cuenta es el tiempo de permanencia en el mercado, más de diez años, y más de ocho como líder indiscutible. Tan colosal gesta no será igualada jamás por ninguno de los sistemas actuales. Pero, si hay algo que diferencie al Spectrum frente a otros sistemas, es aquella magia que lo envolvía, que nos transportaba a un mundo de sueño y fantasía, que rodeaba a todo este ambiente ejerciendo una poderosa fuerza de atracción.

Los tiempos cambian, la cultura y el modo de entender las cosas evolucionan, y quizás ahora vosotros no seáis capaces de comprender cómo algo cuyos sprites y sonido recordaban a cierto insecto parásito especialmente molesto en las noches de verano, fuera capaz de enganchar de esa manera. Lo cierto es que yo y demás personas que empezamos a hacer nuestros pinitos en la informática de la mano del Spectrum somos de la misma opinión: fue una época dorada que, por suerte o por desgracia, se fue para no volver.

Gracias, Sir Clive.

• Nota de HC: SNIF...

Reivindicando a Lara.

De J.P.C.F. The Heart a todos los que lean el Contrapunto.

Desde hace tiempo me he venido dando cuenta de que todas las cartas que se publican están dirigidas a otras personas, y por eso, yo he elegido una a boleo. Y, TACHAN, TACHAN, esa persona es...¡Roberto Maya!

I- A Roberto Maya: me gustaría comunicarte que no me fascinó nada la carta que salió publicada en el mes de Mayo, diciendo que... (aunque me da cosa volverlo a repetir, haré un gran esfuerzo): -"los chicos de España habrán caído bajo los efectos de la laramanía, no merece la pena babear por unos polígonos, por muy bien puestos que estén". Pues déjame decirte que nosotros (incluido yo) no babeamos por sus polígonos (que, por cierto, están muy bien), sino porque Lara Croft ha prestado su imagen para hacer un fantástico juego: el «Tomb Raider»,I y II (que están muy bien, sí señor). Además, segurísimo que el día de tu cumpleaños lloraste para que no te lo comprasen (porque los padres lo primero que regalan a los hijos es un buen juego). Pero no te lo compraron, no porque tú no lo quisieses, sino porque Lara es mucha Lara para tu inferior mente. Y si sigues pensando así: ¡cambia el chip!.

A escena, Sr. Fajardo.

Muy atentamente: el Ideólogo.

¡Hala, venga, todos contra Alex Fajardo!. Desde luego, sois lamentables. Me refiero a los participantes del Contrapunto del mes pasado, uno de los más patéticos que recuerdo desde que comenzó esta sección. Basta con que alguien dé su opinión desfavorable sobre alguna consola -en especial la PSX- para que salgáis todos con lo de "¡¡eh, eh, chaval, que mi consola es la mejor del mundo y la más vendida!!". Francamente deplorable. Que quede claro que no estoy defendiendo al amigo Fajardo, sin duda uno de los mayores "lumbreras" que ha conocido esta sección, sin menospreciar, claro está, a otros sujetos de idéntica o peor calaña, que haberlos, haylos. El que decide escribir a esta sección sabe que se expone a la intransigencia de algunos lectores, y que puede ser el blanco de las críticas -más bien, paridas- de las mentes más inestables.

Bueno, como no quisiera romper con la "moda" del Contrapunto, me gustaría comentar una de las cartas más significativas: la de Vuestro Dios. Es increíble el grado de desfachatez que llegan a alcanzar algunas personas a base de ignorancia. Mira, chaval, la N64 no tiene "poco pero malo (y caro)", tiene más que suficiente, con una calidad excelente y a un precio bastante justo si tenemos en cuenta que son cartuchos con un mínimo de 96 megas. Sin embargo, las 32 bits tienen CDs al mismo precio que muchos de los juegos de N64. Además, usar la cantidad de juegos y sus precios como arma arrojadiza contra N64 es un argumento que, además de trillado, ya está fuera de lugar -si es que alguna vez lo tuvo-. Sólo hay que ver su catálogo. Por cierto, ir por ahí con Mario "descubriendo mundos de infinita belleza y alegría desbordante" es muy divertido.

> ***De vez en cuando se podrían tomar la molestia de poneros algún macizorro en algún poster, pero el dinero manda, y somos más el público masculino que compra la revista.***
>
> *Yoshimitsu*

Sólo son polígonos.

De Cloud a quien tenga ganas de leer (pero a unos en especial).

-Roberto Maya: Como dijiste a Yuffie, esto no es una crítica, pero me sorprendió una cosa de tu carta. ¿Cómo va a pagar Sony a Hobby Consolas? La respuesta es sencilla, lo normal es que salgan más novedades buenas para la PSX que para las otras dos consolas (Saturn y N64). Tú, si sigues comprando juegos de la Saturn del año catapún, haces muy mala inversión, y no creo que puedas comprar muchos juegos de la Saturn, porque no van a salir muchas novedades. Ahora te doy las felicidades por no haber caído en las garras de la laramanía (como yo), y decir una cosa muy cierta: sólo son polígonos. Es que hay gente tonta.

> ***Ahora te doy las gracias por no haber caído en las garras de la laramanía (como yo), y decir una cosa muy cierta: sólo son polígonos. Es que hay gente muy tonta.***
>
> *Cloud*

-Ale Fajardo: ¡Ey!, qué, ¿aún dormido?, lo digo por la carta que enviaste (si es una carta), porque la has hecho buena. Mira, lee esto atentamente: si hiciesen un concurso para ver quien dice la tontería más grande, tú tranquilo que ganas. Decir que Sega y Nintendo se unan... -Yuffie y Tifa: Me gustó mogollón vuestra opinión de la laramanía. Tengo el «Tomb Raider 2» y es un juego genial, pero no babosearía la pantalla para ver polígonos de una chica irreal. Yuffie, te respondo a una pregunta que hiciste entre paréntesis, yo no he caído en las redes de la laramanía. Yo hago lo que hay que hacer, tratar a las chicas como son y, si son de polígonos, pasar de ellas.

¿Publicidad engañosa?.

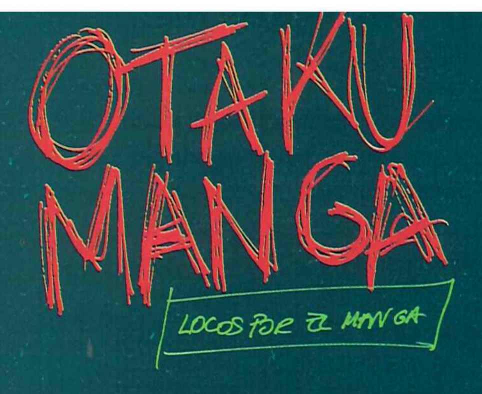
De Yoshimitsu a cualquiera que esté ahí.

Tengo una N64 pero intentaré ser lo más neutral posible. Comenzaré dirigiéndome a Luis Manuel, que parece que se lo tiene muy creído con «FFVII»:

-Estoy totalmente de acuerdo con 007: la publicidad es engañosa, en el spot de «FFVII» sólo ponen animaciones de vídeo sin dejarnos ver lo que es el juego en sí a los televidentes, de esa manera, cualquier juego puede dejarnos K.O.(eso sí, poniendo su intro); dices que todo eso forma parte del juego, pues no se han querido arriesgar poniendo parte de la acción del mismo... Te doy la razón en lo último que dijiste sobre la campaña publicitaria del «KI», Nintendo puso animaciones que ni siquiera aparecían a modo de intro; aún así no deja de ser uno de los grandes de la lucha para SN (para mí el mejor).

-Yuffie, creo que llevas razón en lo de defender tus gustos sexuales ante el calendario de Lara que regalaron en la revista (¡ojo, que no me quejo de él!, que yo soy el principal admirador de Lara), de vez en cuando se podrían tomar la molestia de poneros algún macizorro en algún poster, pero el dinero manda y somos más el público masculino que compra la revista, y supongo que la mayoría de nosotros heterosexuales... De todas maneras, sigue luchando.

-Barry y Chris, ¿vivís en este mundo?, ¿cómo se os ocurre decir que no podemos disfrutar de un largo juego de la N64 por menos de diez talegos?, ¿te suenan de algo: «Super Mario 64», 120 misiones por 9.490 ptas.; «Super Mario Kart 64», 20 circuitos por 9.490 ptas.; «Turok», 8 largas fases por 9.990 ptas.; «Goldeneye», 20 fases por 8.490 ptas.?; y me paro, pero sigue habiéndolos.



Tal y como os prometimos en el pasado Otaku Manga hemos estado presentes en la 16ª entrega del Salón Internacional del Cómic de Barcelona. ¿Qué pudimos encontrar allí? ¿Cuáles fueron los principales lanzamientos editoriales? Atentos, porque os puedo asegurar que este Salón ha sido cualquier cosa menos decepcionante.

Salón Internacional del Cómic de Barcelona

De vuelta del Salón Internacional del Cómic (Ven con mucho dinero, que siempre te faltará...)



La afluencia de público fue enorme y los visitantes pudieron repartir su tiempo en comprar las últimas novedades de los stands y disfrutar de interesantes exposiciones y mesas redondas.

De los días 7 al 10 de mayo se celebró el Salón del Cómic en Barcelona atrayendo una gran cantidad de público Otaku. Y es que por mucho que intenten separar los salones del cómic y el manga, siempre acabamos yendo los mismos sin que ningún estilo nos espante. Eso es algo que los dueños de los diferentes stands tienen bien claro, por lo que siguen llenando sus vitrinas tanto de productos americanos, como nipones o en su defecto, taiwaneses.

Si bien en el pasado Salón del Manga los organizadores metieron la gamba en algunos aspectos, en este otro evento dedicado al cómic general se han sabido mover mejor, organizando una exposición sobre los ganadores del concurso de cómic de la pasada edición, otra de homenaje a Josep Toutain (motor de la historieta española durante cuatro décadas), otra titulada "Autores Españoles de Superhéroes USA" (que como su título indica muestra trabajos de los diversos autores hispanos que han trabajado para las compañías americanas), y por último otra llamada "Ciencia Ficción o Tecnologías del Futuro", centrándose en el uso de la tecnología como tema principal de los cómics de los 50. Estas exposiciones, acompañadas de diferentes mesas redondas hicieron pasar un día agradable a todo aquel que no se interesaba por comprar nada, o ya lo había hecho.

El nuevo Manga Club

Los más antiguos Otakus recordarán que hace algún tiempo Manga Vídeo puso al servicio de los seguidores del animé un club que editó una serie de revistillas más o menos periódicas con información sobre sus lanzamientos. Un año después terminó por desaparecer.

Pues bien, parece ser que alguien se va a encargar de levantar un nuevo club bajo el título de "Manga Club", que hará las veces del antiguo y lo mejorará en un ciento por ciento.

Aunque para pertenecer al club habrá que pagar una cuota anual, ésta será ridícula en comparación con las ventajas que el club ofrecerá a sus miembros. Aún no tenemos muchos datos, pero os iremos informando según nos vayan llegando noticias.







Aquí podéis ver al numeroso público afanándose en conseguir alguno de los muchos productos relacionados con el mundo del cómic. Sorprendieron las figuras articuladas.



Merchandising irresistible (con lo que nos arruinaron...)

Hubo de todo, pero en lo que a nosotros (el público Otaku) nos concierne, los stands especializados nos tenían reservadas varias sorpresas. Para empezar, pudimos comprar figuras articuladas de "Final Fantasy VII", "Tomb Raider" y "X-Men Vs. Street Fighter", en algunos casos a precios muy altos que no todos nos podemos permitir.

En lo que respecta a posters, los predominantes fueron los que tenían como tema principal "Ghost in the Shell", "King of Fighters" y "Final Fantasy". A parte de los típicos de las series de animé más exitosas.

El tercer producto de merchandising más vendido es el de los CDs. En este Salón hemos podido encontrar algunos títulos tan interesantes para nosotros como éstos que ahora os enumeramos:

* The King of Fighters´97 Arrange Sound Trax: BGM retocada de la última entrega jugable de la más exitosa saga de videojuegos de SNK. Indispensable para los fans de la compañía.

* Dragon Ball Z Vol.17 Hippy Hoppy Shake!!: Un CD que hasta el momento no había pisado nuestro país pese a tener ya un tiempecillo. Recopila 10 temas vocales de la parte de Gotenks contra Majin Bubú. No está nada mal.

Además de los CDs, posters y figuras, lo que más se lleva el Otaku de nivel medio son los distintos llaveros que cada vez pueblan más los expositores. Este Salón los protagonistas reflejados en los llaveros más vendidos han sido los personajes de "Final Fantasy VII", "King of Fighters´97", unas cacas de colores del "Dr.Slump" y una colección de ocho figuras de "Heroínas Sega".

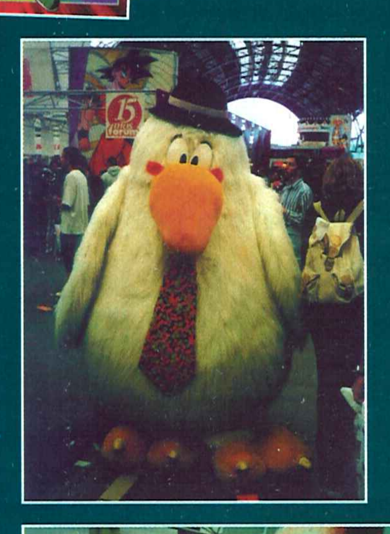
Un invitado de lujo (Y unos disfraces punteros)

Este año, el Salón contó con un invitado muy especial para todos los seguidores del universo Marvel (el que abarca las aventuras de Spiderman, el Capitán América, los X-Men, etc). Se trataba, ni más ni menos, que de Stan Lee, creador de Spiderman, el Capitán América, Iron Man y todos los héroes iniciales de Marvel, su propia compañía. Abrid cualquier cómic book Marvel y buscadlo en las primeras páginas. Por supuesto, la expectación que creó fuer enorme.

El pobre no sé cuántas firmas y dedicatorias debió echar (y no, no estuve tan loco como para aguantar la inacabable procesión de fans que se formaba cada vez que aparecía). Junto a él, en la foto, podréis ver a un Spiderman que, momentos antes, repartía propaganda en la entrada. Y es que la vida cada vez está más difícil para un superhéroe que viva en BarnaCity...

También pudimos reírnos un montón con la agradable presencia del pollo "Fried Chicken", sacado del cómic paranoico-desternillante que responde al título "Mondo Lirondo", y que fue publicado hace un par de años por Camaleón Ediciones.

Por último, también pudimos ver paseando a un par de Chun-Lis, un Terry Bogard, un Lobezno y a varios Otakus más disfrazados de diferentes series niponas. Muy divertido.





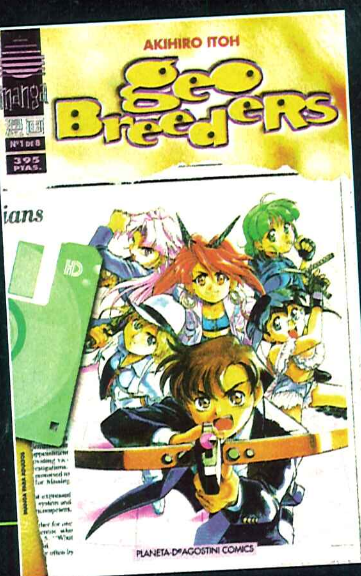


La presencia de Stan Lee, auténtico artífice de los héroes de la Marvel, provocó un enorme revuelo en cada una de sus apariciones. Sin duda, fue una gran sorpresa por parte de la organización.



Novedades Editoriales

En cada Salón las editoriales lanzan las novedades que van a tener en el mercado durante la temporada, por lo que pudimos disfrutar de toda una serie de lanzamientos que ahora os comento por encima y de los que ya os hablaré más específicamente en el próximo número.



• GEO BREEDERS (PLANETA-DEAGOSTINI) son las aventuras de Yoichi Taba que se mete a trabajar en una empresa de seguridad que resulta ser una agrupación de cazadores de espíritus.

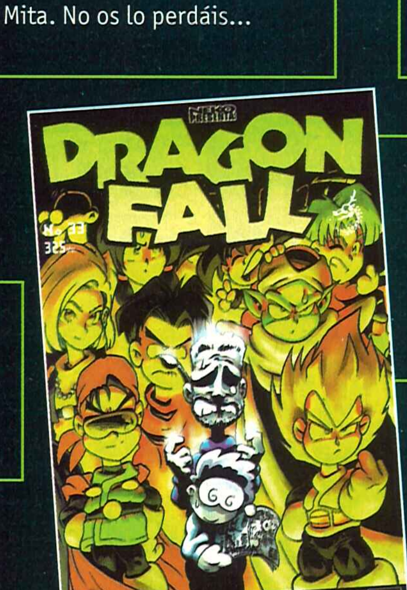


• DRAGON HALF-2: ¡Por fin! Después de un breve stop podemos disfrutar del final del mejor manga protagonizado por los seres más psíquicamente inestables del planeta. El guión más hilarante y loco del manga sigue siendo éste de Ryusuke Mita. No os lo perdáis...



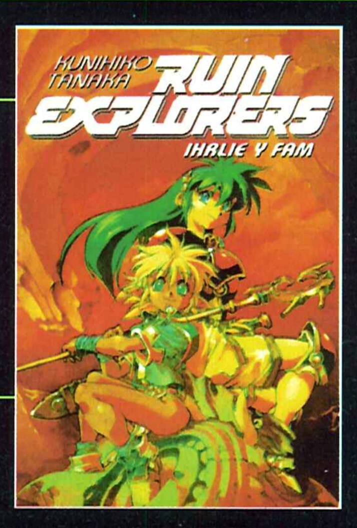
• PLASTIC LITTLE (NORMA EDITORIAL). La serie más conocida en Europa de Satoshi Urushihara habla por fin en nuestro idioma. Chicas sexis metidas en combates entre naves espaciales. ¿Qué más se puede pedir? Pues además es un tomo único...

• DETECTIVE CONAN (PLANETA-DEAGOSTINI) es la obra de más éxito de Gosho Aoyama, el creador de Yaiba (serie que hace un par de años emitió Tele5). La historia de este manga se centra en Conan Edogawa, un muchacho que se convierte en el detective más joven del mundo.

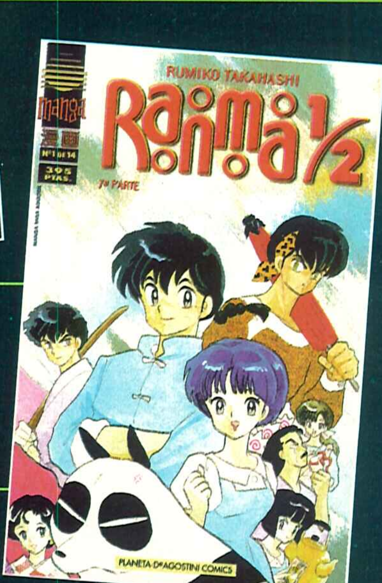


• DRAGON FALL 33 (CAMALE N EDICIONES). Siguen las aventuras protagonizadas por las versiones españolas de Gokuh y compañía.

• BT-X (NORMA EDITORIAL): Por fin se edita en España un nuevo trabajo de Masami Kurumada, el autor de Saint Seiya (Caballeros del Zodíaco). Si te gustan las aventuras cargadas de armaduras, misticismos y compañerismo, esta es tu nueva colección.



• RUIN EXPLORERS (PLANETA-DEAGOSTINI) es un manga de temática fantástico-heróica con un dibujo notable y un guión muy entretenido.

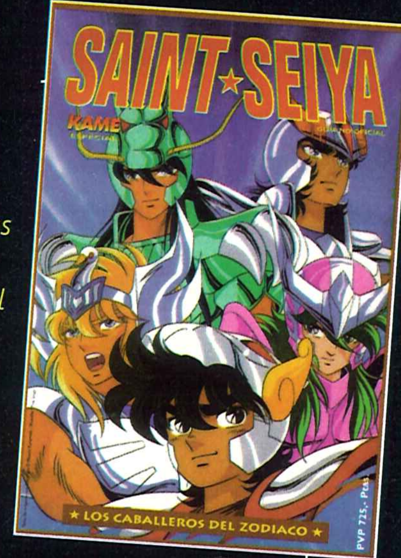


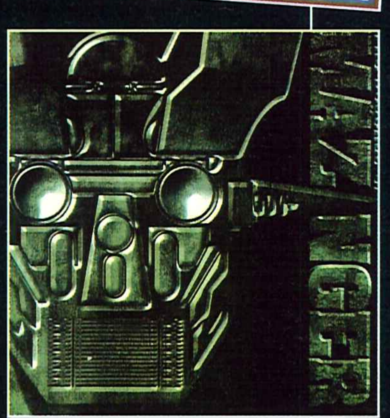
• RANMA 1/2, 7ª PARTE: Séptimo tirón de la serie más exitosa de la señora Rumiko Takahashi. ¿Quién no conoce a Ranma?

Curiosas recomendaciones

Os voy a hacer un par de recomendaciones especiales para nostálgicos. La primera de ellas es un volumen especial editado por el estudio Inu sobre la serie "Saint Seiya" (Caballeros del zodiaco). Se trata de una guía no oficial con todos los episodios, personajes y ataques que aparecen en la serie de animé y en el manga. Ahora viene muy bien ya que se ha vuelto a poner de moda la serie al editarse en nuestro país las películas que nunca vieron la luz. Os recomiendo que le echéis un buen vistazo, porque os gustará. Seguro.

La segunda recomendación es un CD de música. Se trata de la recopilación de canciones titulada "Mazinga Densetsu" (la leyenda de Mazinger). Contiene los temas principales de los animes de Mazinguer-Z, SuperMazinger, MazinSaga, Grendizer (Goldorak), y otras series importantes de robots creadas por Go Nagai. Imprescindible en la estantería de todo buen Otaku.





Una agradable sorpresa

Ya os avisé de que los mangas chinos se dejarían ver por el Salón y así ha sido. El interés que han levantado ha sido enorme y una buena prueba es que en el stand de Chunichi Comics se ofrecieron una gran cantidad de colecciones completas del manwa de "King of Fighters" que fueron literalmente barridas. El mes que viene os lo contaré con más detalle.

Y nada más. El próximo mes os hablaré de algunas otras cosas que encontramos por el salón. Hasta entonces, esperando haberos puesto los dientes largos, me despido de vosotros.

Matta Raigetsu!!!

Por El Gran Maestro de las Artes Parciales

GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO...
967 - 507 269

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO (967) 505 226

PlayStation









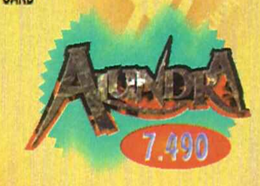
































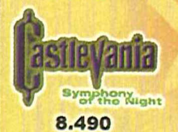




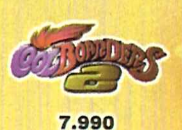




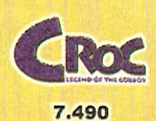


































































































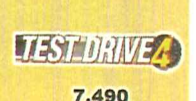






























OFERTAS OFERTAS

























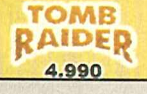














BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
ENVIO A DOMICILIO
CLUB DE CAMBIO
COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS
ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - ALBACETE
Tlf. (967) 50 52 26
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf. (95) 6660553
ALICANTE
PROXIMA APERTURA
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf. (924) 55 52 22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf. (93) 894 20 01
BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 Local 1-B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tlf. (93) 814 38 99
BILBAO
Genaral Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf. (94) 447 87 75
CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - CADIZ
Tlf. (956) 22 04 00
GIRONA
Rutila, 43
17007 - GIRONA
Tlf. (972) 41 09 34
HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - HUELVA
LERIDA
PROXIMA APERTURA
MALAGA
Trapiche, local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf. (95) 282 25 01
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30800 - Murcia
Tlf. (968) 40 71 46
SEVILLA
Plaza Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - SEVILLA
Tlf. (95) 467 30 06
VALENCIA
Gran Vía Marqués de Turia, 64
46005 - VALENCIA
Tlf. (96) 333 43 90
NINTENDO 64
28.990
CONSOLA N64 + MANDO + JUEGO ISS 64
11.990
VOLANTE RACE LEADER PARA N64 Y PSX
3.990
CONTROL PAD EASY 64
4.990
CONTROL PAD
4.990
CONTROL PAD COLORES
3.490
RUMBLE PACK
ROJA
AMARILLA
VERDE
AZUL
GRIS
2.990
MEMORY CARD COLORES
GOEMON
12.490
YOSHI'S STORY
8.490
COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
12.490
NBA PRO 98
12.490
FORSAKEN
12.490
24.990
CONSOLA N64 + MANDO
AERO GAUGE
12.490
AEROFIGHTERS ASSAULT
12.990
BLAST CORPS
9.490
BOMBERMAN 64
8.490
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION
12.490
CRUIS'N USA
6.990
CHAMELEON TWIST
10.490
DIDDY KONG RACING
8.490
DUKE NUKEM 3D
13.490
EXTREME-G
9.990
F1 POLE POSITION 64
11.990
FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98
12.490
FIGHTERS DESTINY
11.990
GOLDENEYE 007
8.490
SUPERSTAR SOCCER 64
7.990
9.490
LAMBORGHINI
9.490
MACE THE DARK AGE
13.490
MARIO KART 64
9.490
SUB-ZERO
12.990
MRC
13.490
NAGANO WINTER OLYMPICS '98
12.990
NHL BREAKAWAY 98
12.490
OLYMPIC HOCKEY 98
12.490
7.990
PILOTWINGS 64
7.990
QUAKE
11.490
RUSH
13.490
SNOWBOARD KIDS
8.490
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE
9.990
SUPER MARIO 64
9.490
TOP GEAR RALLY
11.990
TUROK
9.990
WAVE RACE
9.490
GAME BOY POCKET COLORES
8.990
GAME BOY POCKET
rosa
8.990
1.390
LUZ Y LUPA GAME BOY POCKET "LIGHT PLAYER"
POCKET BOMBERMAN
5.990
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION
4.990
CASTLEVANIA LEGENDS
5.790
DONKEY KONG LAND
3.990
DONKEY KONG LAND 2
5.990
F1 RACE
2.990
STARRING GOEMON
5.490
JAMES BOND 007
5.990
5.990
PINOCHO
5.990
HUNCHBACK NOTRE DAME
5.490
WARIOLAND II
5.990
SEGA SATURN
19.990
CONSOLA + MANDO + 5 JUEGOS
11.990
VOLANTE RACE LEADER 32 (PSX Y SS)
AREA 51
3.990
BUST-A-MOVE 3
6.990
DUKE NUKEM 3D
8.990
EARTHWORM JIM 2
3.990
8.990
FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98
8.490
LAST BRONX
8.990
MAXIMUM FORCE
6.990
NBA ACTION 98
8.990
NBA LIVE 98
8.490
QUAKE
8.990
NHL ALL STAR HOCKEY 98
8.990
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP
8.990
SONIC R
8.990
STEEP SLOPE SLIDERS
8.990
THE HOUSE OF THE DEAD
8.990
8.990
CLUB DE CAMBIO: Envíanos tu juegos completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno te tus juegos elegidos a tu casa contrareembolso. No envíes dinero con tu paquete.

GANADORES concurso GRAN TURISMO

PREMIO: Juego Gran Turismo

Rubén Martín Baez	Salamanca
José Prada Trigo	Toledo
José Ignacio Cebadero MArtín	Valencia
Azucena Ibañez Molinero	Barcelona
Manuel Jesús Gómez Díaz	Sevilla
Domingo Tejada Marín	BArcelona
David Cañete Pulido	Córdoba
Jorge Ruiz Ardanaz	Madrid
Mario Hernández Marcos	Vizcaya
José Angel Martínez Martínez	Pontevedra
Luis Román Jiménez	Granada
Sergio Fernández Sigano	Tarragona
Antonio Gray GAllego	Vizcaya
Susana Navas Martín	BAdajoz
Juan Carlos Caro González	Alicante

PREMIO: Playstation+Juego Gran Turismo

Juan A. Ramírez Domínguez	Cádiz
Jesús Escudero López	Toledo
Víctor Manuel De la Fuente Cojo	Valladolid
Julio Expósito Valdecantos	Cáceres
Antonio José Dionis García	Zaragoza
Miguel A. González Fernández	Ciudad Real
Joaquín Luis Ortiz Libiano	Castellón
Angel García Pérez	La Coruña
Jacobo Díaz Bascón	Lugo
Oscar Roig Pastor	BArcelona

GANADORES concurso MORTAL KOMBAT ANIQUILACIÓN

PREMIO: Camiseta Mortal Kombat

Mario González Díez	León
Miguel Angel Ruiz Nuño	Madrid
Antonio José Ruiz Millán	Granada
Eduardo López Martínez	Murcia
Raúl Villar Fernández	Asturias
Pablo Sánchez Paredes	Murcia
D. Martín de las Mulas	Madrid
Javier Alcalá Mondejar	Alicante
Alberto González Baena	Barcelona
Pablo Insua Fernández	Pontevedra
Juan de Dios Tenorio Tejeda	Madrid
Mikel Solaun Solana	Alava
Joaquim Carrasco Gallego	Barcelona
Antonio Raventos Marín	Barcelona
Antonio Luis Torres Juan	Alicante
Indalecio GArcía Mateos	Sevilla
José Manuel López Ortega	Granada
Fernando Vital Pérez	Navarra
Daniel Suárez Sánchez	Valencia
José J. López Cabezuelo	Albacete

PREMIO: Película Mortal Kombat+Camiseta

Nicolás Ariza Medialdea	Granada
Alex Rico Martí	Barcelona
Camilo Nogueira Fontenla	Pontevedra
Xavier Estapa Cruz	Barcelona
Antonio González Arroyo	Madrid
José Carlos López López	Vizcaya
Juan Antonio Ruiz González	Málaga
Francisco López Amigo	Madrid
Juan A. Ramírez Domínguez	Cádiz
Fco. Javier Escobar García	Málaga
David Sánchez Muriel	Salamanca
Daniel Campos Aguirre	Madrid
Jaime Aranda Serralbo	Córdoba
Juan Ramón Ruiz Navarro	Alicante
Eduardo Paniagua Nuin	Navarra
Joaquín Fanlo Ruiz	Huesca
Alborán Martínez de Murga	Almería
Víctor Tejedor Antuña	Asturias
José A. Barazal Barreira	Pontevedra
Miguel Fernández Flórez	Asturias
José Luis Leòn Mañez	Castellón
José Cabello Morillas	Granada
Juan Manuel Nicolás García	Murcia
Sergio Pérez Marco	Valencia
Fco. José Morán Romero	Madrid
Roberto Torres Franco	Sevilla
Pablo A. Arias Cardeñoso	Palencia
Antonio Couto Cibreiro	La Coruña
Xavi Miravet Cara	Castellón
Sonia López Garzón	Barcelona
David García Crespo	Valladolid
Jonathan Moya Navarro	Alicante
Inmaculada Leal Salazar	Sevilla
Isidro Centeno Morales	Gerona
Roberto Martín Carbajosa	Valladolid
Rubén Colino García	Valladolid
David Pérez Lanuza	Tarragona
J. Fco. Giménez Escámez	Murcia
Raúl Palancar Rodríguez	Madrid
Víctor González Melón	Pontevedra

GANADORES concurso LOS MEJORES DEL 97

PREMIO: Saturn + Resident Evil

Francisco Amedo Alvarez	Cádiz
Jonathan Díaz Rodríguez	Granada
José Ramón Díez Cañete	Madrid
Carlos Villarroya Campos	Teruel
Luis Miguel Cano Cruz	Barcelona

PREMIO: Nintendo 64 + Mario 64

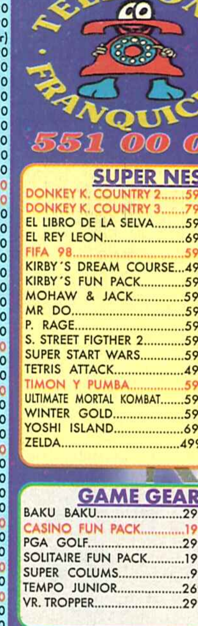
Mario Pérez Revilla	Cantabria
Pablo Díaz Calvo	Badajoz
Fernando Fernández Iglesias	Asturias
Gabriel Rute Fernández	Málaga
Rubén Niso Sardón	Baleares

PREMIO: Playstation + Final Fantasy

Antonio Manuel Pérez Huerta	Murcia
Carlos Ferraz-Pueyo	Huesca
José Alberto Carmona Torres	Almería
Josep Margalef Clua	Tarragona
Juan Carlos Alvarez Pastor	Barcelona

PREMIO: Game Boy + Donkey Kong Land 3

Iván Gómez Sanz	Alicante
Valentí Ródenas Capella	Barcelona
José Antonio Peragón Rodríguez	Granada
Guillermo Ciriza Quesada	Toledo
Carlos Castillo García	Melilla







Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte a Hobby Consolas

¿Tienes ya tu Pad? Aprovéchate de las ofertas de suscripción con descuento

(Mira las dos Ofertas Descuento abajo)

Competition PRO





Los pads de Fun Soft, Nintendo 64 y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.



- NINTENDO 64: 4 Botones de disparo, supercontrolador de 8 direcciones y joystick analógico.
- SUPER NINTENDO: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos y para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 pts. y en el caso de N64 cuesta 5.500 pts.
- Recibirás cómodamente en casa los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, o suba de precio (extras con vídeo) tú tienes tu revista reservada y al precio de siempre.

Aprovéchate de esta oferta. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

OFERTAS DESCUENTO

- 20 % descuento (5.400 Pts.- 1.080Pts. = 4.320 Pts.)
- Paga 12 (5.400 Pts.) y recibe 15 + las tapas

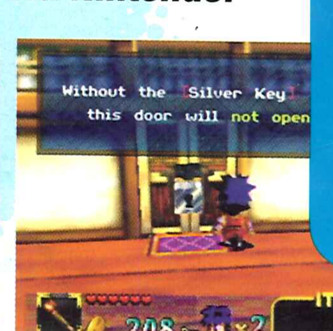
OFERTA MANDOS

12 números + mandoN64 = 6.000 Pts.
12 números + otro mando= 5.400 Pts.

Diviértete con las novedades de Konami

Disfruta del mejor juego de rol con Goemon para tu consola Nintendo.

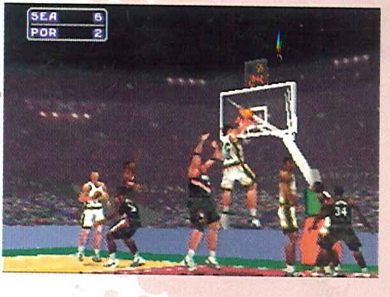








Márcate un triple con NBA PRO´ 98.





El primer simulador de combate aéreo para tu Nintendo 64











Orense 34, 9º. 28020 MADRID
Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02

